

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN GIMKIT TERHADAP MINAT
BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN FIQIH DI MTS
MA'ARIF NU MALANG**

SKRIPSI

OLEH
KHOIROTUN NISA'
NIM. 220101110017



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

2026

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN GIMKIT TERHADAP MINAT
BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN FIQIH DI MTS MA'ARIF**

NU MALANG

Dianjukan Kepada
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Untuk Memenuhi Salah satu Persyaratan memperoleh Gelar Sarjana

OLEH

KHOIROTUN NISA'

NIM. 220101110017



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2026

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN GIMKIT TERHADAP MINAT
BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN FIQIH DI MTS
MA'ARIF NU MALANG

SKRIPSI

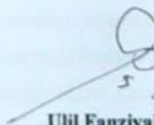
OLEH

KHOIROTUN NISA'

NIM. 220101110017

Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian skripsi

Dosen Pembimbing,

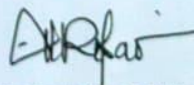


Uli Fauziah, M.HI

NIP. 198907012019032013

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam



Dr. Laili Nur Arif, M.Pd.I

NIP. 199005282018012003

NOTA DINAS PEMBIMBING

Ulil Fauziyah, M.HI

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Malang, 8 Mei 2026

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal :

Lampiran : -

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah melaksanakan beberapa kali bimbingan baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa di bawah ini:

Nama : Khoirotun Nisa'

NIM : 220101110017

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Efektivitas Media Pembelajaran Gimkit Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Fiqih di MTs Ma'arif NU Malang

Maka selaku dosen pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan ke sidang ujian skripsi. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dosen Pembimbing,



Ulil Fauziyah, M.HI

NIP. 198907012019032013

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **"Efektivitas Media Pembelajaran Gimkit Terhadap Minat Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Fiqih di Mts Ma'arif NU Malang"** oleh **Khoirotun Nisa'** ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan **LULUS** pada tanggal 03 Juni 2026.

Dewan Penguji,



Abu Bakar, M Pd.I
NIP. 19800702201608011004

Penguji Utama



Prof. Dr/ Hj. Sutiah, M.Pd
NIP. 196510061993032003

Ketua



Ulil Fauziyah, M.HI
NIP. 198907012019032013

Sekretaris

Mengesahkan
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A
NIP. 1973082320000031002

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN BERKAS

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN BERKAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khoirotun Nisa'
NIM : 220101110017
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Judul Proposal : Efektivitas Media Pembelajaran Gimkit terhadap
Minat Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Fiqih di
MTS Ma'arif NU Malang
Email : khoirotunnisa0793@gmail.com
Dosen Pembimbing : Ulil Fauziyah, M.HI
NIP : 198907012019032013

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapaun pendapat atau temuan orang lain dalam tugas akhir skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya tulis ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Malang, 8 Mei 2026



Khoirotun Nisa'

NIM. 220101110017

v

LEMBAR MOTO

إِذِ الْفَتَىٰ حَسْبَ اعْتِقَادِهِ رُفِعَ # وَكُلُّ مَنْ لَمْ يَعْتَقِدْ لَمْ يَنْتَفِعْ

"Idealnya pemuda harus memiliki keyakinan (pendirian/kepercayaan diri) yang tinggi, sebab tanpa keyakinan, tidak akan ada manfaat/keberhasilan."

-Imrithi dan Maqsud-

وَكُلُّ حَرْفٍ مُّسْتَحِقٌّ لِّبِنَا # وَالْأَصْلُ فِي الْمَبْنِيِّ أَنْ يُسَكَّنَا

"Setiap hal itu butuh proses, dan dalam proses tersebut butuh kesabaran dan ketenangan."

-Alfiyah Ibnu Malik-

LEMBAR PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim...

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah Swt., karya sederhana ini peneliti persembahkan untuk orang-orang tercinta yang selalu hadir dalam setiap doa, perjuangan, dan langkah peneliti hingga sampai pada titik ini.

1. Terkhusus cinta pertamaku, Ayahanda Alm. Isma'il. Sosok yang paling kurindukan. Berat sekali rasanya ditinggalkan sedari kecil. Terima kasih atas segala pengorbanan, kasih sayang, serta segala bentuk tanggung jawab atas kehidupan layak yang telah diberikan semasa ayah hidup. Terima kasih telah menjadi alasan terbesar peneliti untuk tetap semangat berjuang meraih gelar sarjana yang ayah impikan. Walaupun berat sekali harus melewati kerasnya kehidupan tanpa didampingi sosok ayah, rasa iri dan rindu sering kali membuat terjatuh. Semoga ayah bangga dengan usaha dan perjuanganku selama meraih gelar sarjana ini.
2. Kepada Ibu tercinta, Marmani, terima kasih telah mengorbankan banyak waktu, tenaga dan upaya, selalu berjuang untuk kehidupan anak-anaknya, menggantikan peran ayah menjadi suatu kebanggaan memiliki orang tua hebat yang selalu mendukung anak-anaknya untuk mencapai cita-cita. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik dan memotivasi tiada henti hingga peneliti mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
3. Untuk kakak-kakak peneliti, Mochammad Saikhuddin, Maratul Muafiqoh, Uswatun Khasanah, dan Maftuh Thohir Falisman. Terima kasih karena selalu menjadi tempat pulang, tempat mengadu, dan tempat peneliti

menemukan kekuatan ketika merasa lelah dengan keadaan. Terima kasih atas dukungan, perhatian, dan kasih sayang yang tidak pernah berhenti diberikan kepada peneliti.

4. Untuk adik peneliti, Lailia Urfa Rahmadhani. Terima kasih telah menjadi salah satu alasan peneliti untuk tetap kuat dan terus berjuang. Tumbuhlah menjadi versi paling hebat menurut dirimu yang dapat membanggakan ayah dan ibu.
5. Untuk keponakan-keponakan tersayang, Muhammad Haykal Falah, Muhammad Hafizul Falah, Aretha Lutfiyah Hanum Salsabila, dan Arshellah Falsya Shanaya Putri. Terima kasih atas tawa kecil, pelukan hangat, dan kebahagiaan sederhana yang tanpa sadar menjadi obat di tengah penat dan lelahnya perjalanan peneliti menyelesaikan skripsi ini.
6. Kepada teman-teman Itizam. Terima kasih karena selalu hadir di saat peneliti merasa ingin menyerah. Terima kasih telah menjadi rumah kedua yang memberikan semangat, dukungan, dan kebersamaan yang begitu berarti.
7. Kepada teman-teman seperjuangan PAI-H: Nabila, Salsa, Annisa, Zahra, Amelia, Faiqoh, Indah, Wanda, Kunzita, Gita, Arbi, Siroj, Alberda, Alfian, Fariz, Andre, dan Firdaus. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan panjang ini. Terima kasih untuk tawa, tangis, perjuangan, bantuan, dan kenangan yang akan selalu hidup dalam ingatan peneliti. Kalian adalah orang-orang baik yang Allah hadirkan di masa perjuangan ini.

8. Dan terakhir, untuk diri peneliti sendiri. Terima kasih karena sudah bertahan sejauh ini. Terima kasih karena tidak menyerah meski berkali-kali merasa lelah, hancur, dan kehilangan arah. Tidak mudah menjalani semua proses ini. Namun hari ini, peneliti berhasil sampai di titik ini. Skripsi ini bukan hanya tentang tugas akhir perkuliahan, tetapi tentang perjalanan panjang penuh air mata, doa, kehilangan, perjuangan, dan harapan yang akhirnya mampu diselesaikan. Semoga semua luka, lelah, dan doa yang pernah diperjuangkan menjadi jalan menuju kehidupan yang lebih baik dan penuh keberkahan.

Akhirnya, karya ini peneliti persembahkan sebagai bentuk kecil dari perjuangan, doa, air mata, dan harapan. Semoga segala kebaikan yang telah diberikan mendapat balasan terbaik dari Allah Swt. Aamiin.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat, taufik, hidayah, serta inayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar. Tanpa pertolongan-Nya, peneliti menyadari bahwa proses penyusunan skripsi ini tidak akan dapat terselesaikan sebagaimana mestinya. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah limpahkan kepada junjungan Nabi Agung Muhammad Saw., yang telah membawa umat manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Dalam proses penyusunan skripsi ini, peneliti banyak memperoleh bantuan, bimbingan, arahan, motivasi, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati peneliti menyampaikan rasa hormat dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si., selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beserta seluruh staf yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas kepada peneliti untuk menempuh pendidikan serta mengembangkan ilmu pengetahuan selama masa perkuliahan.
2. Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang telah memberikan dukungan dan kebijakan akademik demi kelancaran proses studi peneliti.

3. Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan arahan, motivasi, dan perhatian kepada peneliti selama menjalani proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi.
4. Ulil Fauziah, M.HI., selaku dosen pembimbing skripsi yang dengan penuh kesabaran, ketelitian, dan keikhlasan telah meluangkan waktu, tenaga, serta pikirannya untuk memberikan bimbingan, arahan, kritik, dan saran yang sangat berarti kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Benny Afwadzi, M.Hum., selaku dosen wali yang senantiasa memberikan bimbingan, motivasi, dan arahan akademik kepada peneliti selama menempuh pendidikan di bangku perkuliahan.
6. Widya Maulidatul Islamiyah, S.Pd., selaku guru mata pelajaran Fiqih yang telah membantu, mendukung, serta memberikan kesempatan kepada peneliti dalam proses pengambilan data penelitian skripsi.
7. Seluruh keluarga besar MTs Ma'arif NU Malang yang telah memberikan izin, bantuan, sambutan yang baik, serta dukungan kepada peneliti selama pelaksanaan penelitian berlangsung.
8. Seluruh pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu per satu yang telah memberikan bantuan, dukungan, motivasi, serta doa sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan karya tulis ilmiah ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis maupun pembaca.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGAJUAN	ii	Malang, 8 Mei 2026
LEMBAR PERSETUJUAN	iii	
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iv	Khoirotun Nisa'
LEMBAR PENGESAHAN	v	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN BERKAS	vi	
LEMBAR MOTO	vii	
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii	
KATA PENGANTAR.....	xi	
DAFTAR ISI.....	xiii	
DAFTAR GAMBAR.....	xvi	
DAFTAR TABEL	xvii	
DAFTAR LAMPIRAN	xviii	
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	xix	
ABSTRAK	xx	
ABSTRACT	xxi	
ملخص البحث	xxii	
BAB I PENDAHULUAN.....	1	
A. Latar Belakang	1	
B. Rumusan Masalah	10	
C. Tujuan Penelitian	10	
D. Manfaat Penelitian	10	
E. Definisi Istilah.....	10	
F. Orisinalitas Penelitian	12	
G. Sistematika Penulisan	15	
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	16	

A. Kajian Teori	16
1. Media Pembelajaran	17
2. Minat Belajar	30
3. Mata Pelajaran Fiqih	39
B. Kerangka Berpikir	40
C. Hipotesis Penelitian.....	42
BAB III METODE PENELITIAN	43
A. Pendekatan dan Desain Penelitian	43
B. Lokasi Penelitian.....	44
C. Variabel Penelitian	44
D. Populasi dan Sampel Penelitian	45
E. Data dan Sumber Data	45
F. Teknik Pengumpulan data.....	46
G. Instrumen Penelitian	46
H. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	47
1. Uji Validitas	47
2. Uji Reliabilitas.....	50
I. Analisis Data	52
1. Analisis Statistik Deskriptif.....	52
2. Uji Prasyarat Analisis (Uji normalitas)	52
3. Uji Hipotesis.....	53
J. Prosedur Penelitian	55
BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN	56
A. Paparan Data	56
1. Sejarah Berdirinya MTs Ma'arif NU Kota Malang	56
2. Visi, Misi, dan Tujuan MTs Ma'arif NU Malang	57
3. Sarana dan Prasarana	59

4. Tenaga Pendidik	59
5. Peserta Didik	60
B. Hasil Penelitian	61
1. Deskripsi Data Penelitian	61
2. Uji Prasyarat Analisis	64
3. Uji Hipotesis.....	65
BAB V PEMBAHASAN	68
A. Respon Siswa terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Gimkit	68
B. Perbedaan Minat Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah	70
C. Efektivitas Media Pembelajaran Gimkit terhadap Peningkatan Minat	71
BAB VI PENUTUP	73
A. Kesimpulan	73
B. Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA	76
BIODATA MAHASISWA.....	131

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 – Fungsi Media Pembelajaran	21
Gambar 2.2 – Membuat Akun Gimkit	27
Gambar 2.3 – Dashboard gimkit	27
Gambar 2.4 – Kit Soal.....	28
Gambar 2.5 – Menambahkan Soal	28
Gambar 2.6 – Mode Permainan	28

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1– Orisinalitas Penelitian	14
Tabel 2. 1 - Kerangka Berpikir	41
Tabel 3. 1 – Desain Penelitian	43
Tabel 3. 2 – Data dan Sumber data penelitian	45
Tabel 3. 3 - Skor Penilaian Skala Likert	47
Tabel 3. 4 – Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	47
Tabel 3. 5 - Uji Validitas Media Pembelajaran (X)	48
Tabel 3. 6 - Uji Validitas Minat Belajar (Y)	49
Tabel 3. 7 – Uji Reliabilitas Media Pembelajaran (X).....	51
Tabel 3. 8 – Uji Reliabilitas Minat Belajar (Y).....	52
Tabel 4.1 – Tenaga Pendidik.....	60
Tabel 4.2 - Jumlah Peserta Didik Tahun Pelajaran 2025/2026.....	60
Tabel 4.3 – Analisis Statistik Deskriptif Media Pembelajaran Gimkit.....	61
Tabel 4.4 – Kategori Interpretasi Skor Media Pembelajaran Gimkit.....	62
Tabel 4.5 – Distribusi Frekuensi Media Pembelajaran Gimkit.....	62
Tabel 4.6 – Analisis Statistik Deskriptif Minat Belajar Pretest dan Posttest	63
Tabel 4.7 - Kategori Interpretasi Skor Minat Belajar Pretest Posttest	63
Tabel 4.8 - Kategori Distribusi Frekuensi Minat Belajar Pretest.....	63
Tabel 4.9 - Kategori Distribusi Frekuensi Minat Belajar Posttest	64
Tabel 4.10 – Uji Normalitas Shapiro Wilk	65
Tabel 4.11 – Uji Paired Samples Correlations	65
Tabel 4.12 – Uji Paired Samples Test.....	66
Tabel 4.13 – Uji N-Gain Ternormalisasi.....	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Survey	82
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	83
Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	84
Lampiran 4. Instrumen Penelitian	85
Lampiran 5. Tabulasi Data Uji Validitas Media Pembelajaran (X).....	87
Lampiran 6. Tabulasi Data Uji Validitas Minat Belajar (Y).....	88
Lampiran 7. Data Validitas Angket Media Pembelajaran Manual (X).....	89
Lampiran 8. Data Validitas Angket Minat Belajar (Y).....	104
Lampiran 9. Tabulasi Data Uji Reliabilitas Media Pembelajaran (X).....	119
Lampiran 10. Tabulasi Data Uji Reliabilitas Minat Belajar (Y)	120
Lampiran 11. Data Reliabilitas Angket Media Pembelajaran (X)	121
Lampiran 12. Data Reliabilitas Angket Minat Belajar (Y).....	123
Lampiran 13. Data Respon Media Pembelajaran.....	125
Lampiran 14. Data Pretest Minat Belajar.....	125
Lampiran 15. Data Posttest Minat Belajar	126
Lampiran 16. Data Normalitas Pretest	126
Lampiran 17. Data Normalitas Posttest	127
Lampiran 18. Data Paired Sample T-Test.....	127
Lampiran 19. Data N-Gain Ternormalisasi.....	128
Lampiran 20. Sertifikat Bebas plagiasi	128
Lampiran 21. Dokumentasi.....	129
Lampiran 22. Bukti Konsultasi Skripsi.....	130

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا = a	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ن = n
ح = h	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = ' (ayun)	ء = ' (hamza)
ذ = dz	غ = gh	ي = y
ر = r	ف = f	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

اُوْ = aw

اَيْ = ay

اُوْ = û

اِيْ = î

ABSTRAK

Nisa', Khoirotun. 2026. *Efektivitas Media Pembelajaran Gimkit terhadap Minat Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Fiqih di MTs Ma'arif NU Malang*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: Ulil Fauziyah, M.HI

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Gimkit, Minat Belajar, Mata Pelajaran Fiqih

Dominasi metode ceramah menjadi salah satu penghambat rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran fiqih, dikarenakan terbatasnya penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Kajian ini menganalisis respon siswa terhadap penggunaan Gimkit, perbedaan minat belajar sebelum dan sesudah penerapan media tersebut, serta efektivitasnya pada mata pelajaran Fiqih di MTs Ma'arif NU Malang.

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-experimental model one-group pretest-posttest design. Sampel penelitian terdiri atas 18 siswa kelas VIII yang dipilih melalui teknik non probability sampling. Data diperoleh menggunakan angket minat belajar yang telah memenuhi uji validitas dan reliabilitas, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk, Paired Sample T-Test, dan uji N-Gain ternormalisasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Gimkit memperoleh respon positif dengan kategori baik. Terdapat perbedaan signifikan antara minat belajar sebelum dan sesudah penggunaan media tersebut dengan nilai $t\text{-hitung} = 2,551$ lebih besar daripada $t\text{-tabel} = 2,110$ pada $df = 17$ dan $\alpha = 0,05$. Rata-rata nilai N-Gain sebesar 0,1569 berada pada kategori rendah. Meskipun demikian, hasil uji statistik menunjukkan bahwa media pembelajaran Gimkit tetap efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di MTs Ma'arif NU Malang. Penggunaan media pembelajaran Gimkit dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih. Kehadiran media digital interaktif juga berpotensi menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan mendukung keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran di madrasah.

ABSTRACT

Nisa', Khoirotun. 2026. *The Effectiveness of Gimkit as a Learning Media on Students Learning Interest in Fiqih Subject at MTs Ma'arif NU Malang*. Undergraduate Thesis, Department of Islamic Religious Education, Faculty of education and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang. Advisor: Ulil Fauziyah, M.HI

Keywords: Learning Media, Gimkit, Learning Interest, Fiqih Subjects

The low level of student participation in Fiqih learning at madrasahs is influenced by the dominance of lecture-based teaching methods and the limited use of interactive technology-based learning media. This study examines students' responses to the use of Gimkit, identifies differences in learning interest before and after the implementation of the media, and evaluates its effectiveness in Fiqih learning at MTs Ma'arif NU Malang.

A quantitative approach was employed using a pre-experimental design with a one-group pretest-posttest model. The sample consisted of 18 eighth-grade students selected through a non-probability sampling technique. Data were collected using a learning interest questionnaire that had met validity and reliability requirements, and were analyzed using the Shapiro-Wilk normality test, Paired Sample T-Test, and normalized N-Gain test.

The findings indicate that the use of Gimkit received positive responses from students and was categorized as good. A significant difference was found between students' learning interest before and after the implementation of the media, as indicated by the t-value of 2.551, which was higher than the t-table value of 2.110 at $df = 17$ and $\alpha = 0.05$. The average N-Gain score of 0.1569 was classified as low. Nevertheless, the statistical analysis confirmed that Gimkit learning media was effective in improving students' learning interest in Fiqih subjects at MTs Ma'arif NU Malang. The use of Gimkit can therefore serve as an alternative instructional strategy to enhance students' learning interest. In addition, interactive digital media has the potential to create a more active, engaging, and participatory learning environment in madrasah education.

ملخص البحث

النساء, خيرة. ٢٠٢٦. فعالية وسيلة التعلم Gimkit في تحسين اهتمام الطلاب بتعلم مادة الفقه في المدرسة الثانوية معارف نهضة العلماء مالانج. رسالة جامعية, قسم التربية الإسلامية, كلية علوم التربية والتعليم, جامعة مولانا مالك إبراهيم مالانج. المشرفة: أليل فوزية, ماجستير في الشرعية الإسلامية

الكلمات المفتاحية: وسائل التعليم، Gimkit، اهتمام الطلاب بالتعلم، الفقه

يُعدّ انخفاض اهتمام الطلاب بتعلم مادة الفقه من أبرز التحديات التي تواجه عملية التربية الإسلامية في المدارس الدينية. ويتمثل السبب الرئيسي في هذه الظاهرة في هيمنة أسلوب المحاضرة التقليدية، وضعف استخدام وسائل تعليمية تفاعلية قائمة على التكنولوجيا. تهدف هذه الدراسة إلى: (١) وصف استجابة الطلاب لاستخدام وسيلة التعلم Gimkit، (٢) اختبار الفروق في اهتمام الطلاب قبل وبعد استخدامها، و(٣) قياس فعاليتها في اهتمام الطلاب بتعلم مادة الفقه في المدرسة الثانوية معارف نهضة العلماء مالانج.

اعتمدت الدراسة المنهج الكمي بتصميم ما قبل التجريبي (One-Group Pretest-Posttest Design). تكوّنت عيّنة البحث من ١٨ طالباً من الصف الثامن في المدرسة المذكورة، اختيروا بأسلوب العينة القصدية. جُمعت البيانات عبر استبانة الاهتمام بالتعلم التي خضعت لاختبار الصدق والثبات. شملت تحليلات البيانات اختبار الحياة الطبيعية لـ Shapiro-Wilk، واختبار T للعينات المزدوجة، واختبار N-Gain المعياري.

أظهرت نتائج الدراسة ما يلي: (١) جاءت استجابة الطلاب لاستخدام وسيلة Gimkit في مستوى جيد بمتوسط إيجابي؛ (٢) وُجدت فروق ذات دلالة إحصائية بين اهتمام الطلاب قبل وبعد استخدامها، إذ بلغت قيمة t المحسوبة ٢,٥٥١ وهي أكبر من t الجدولية البالغة ٢,١١٠ عند df ١٧، وأ ٠,٠٥؛ و (٣) بلغ متوسط قيمة N-Gain المعياري ٠,١٥٦٩ (١٦٪)، وهو ضمن الفئة المنخفضة. ومع ذلك، أثبت اختبار t وجود زيادة ذات دلالة إحصائية في اهتمام الطلاب، مما يدل على أن وسيلة Gimkit فعّالة في تحسين اهتمام الطلاب بتعلم الفقه في هذه المدرسة.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut John Dewey, pendidikan dipahami sebagai perjalanan tanpa batas “*education in the process without end*”, di mana kegiatan mencari, menemukan, serta mengolah pengetahuan dilakukan secara berkelanjutan.¹ Dalam kerangka *Sustainable Development Goals* (SDGs) yang dirumuskan oleh PBB, pendidikan berkualitas merupakan tujuan keempat yang harus diwujudkan oleh seluruh negara pada tahun 2030. Tujuan tersebut memperlihatkan bahwa mutu pembelajaran di kelas berkaitan dengan beberapa aspek, pedagogis dan pembangunan nasional secara menyeluruh.² Sejalan dengan hal tersebut, buku Unesco Digitalisasi Pendidikan menegaskan bahwa penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran mampu menghadirkan berbagai inovasi yang menumbuhkan ketertarikan serta partisipasi peserta siswa selama proses belajar.³

Perubahan pendidikan menuju era digital di Indonesia mendapat perhatian serius dari pemerintah. Sejak tahun 2021, Kurikulum Merdeka diterapkan secara bertahap melalui implementasi TIK sebagai media pembelajaran, dengan harapan dapat mendorong guru agar lebih inovatif dan kreatif dalam merancang pengalaman belajar peserta didik.⁴ Model pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik menjadi pusat kegiatan belajar dipandang dapat berpengaruh besar terhadap kualitas pendidikan. Pernyataan tersebut

¹Privera Ajeng Ersanda And Program, “Eksistensi Pemikiran John Dwey Dalam Pendidikan Di Indonesia,” *Sindang : Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Kajian Sejarah* 4, No. 2 (2022): 137.

²Nur Maria Setyorini And Alrista Qhori Asmonah, “Pendidikan Sebagai Langkah Awal Mencapai Sustainable Development Goals (Sdgs) Di Indonesia,” In *Aiccii – Annual International Conference On Islamic And Science Integration*, 2023, 144.

³Muhamad Basyrul Muvid, Halimatus Sa’diyah, Lilla Puji Lestari, Posma Sarigunajohnson Kennedy Nurul Asqia, Fiena Saadatul Ummah, Yoyon Efendi, Dimas Adika, Siti Yumnah, Aria Indah Susanti, Suryaningsih And Innawati Teddywono, *Digitalisasi Pendidikan Upaya Mengembangkan Inovasi Pembelajaran Di Tengah Fenomena Artificial Intelligence*, Ed. Alaika M. Bagus Kurnia Ps, 1st Ed. (Surabaya: Global Aksara Pers, 2024). 102.

⁴Claudia Wang Et Al., “Peran Teknologi Dalam Transformasi Pendidikan Di Indonesia, Tinjauan Dampak Terkini Gerakan Merdeka Belajar” (Oliver Wymen, 2023), 2-4.

selaras dengan penjelasan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) Kemendikbudristek yang menyebutkan bahwa penerapan *student-centered learning* berkontribusi dalam meningkatkan minat belajar, memperkuat motivasi intrinsik, serta mendorong partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran.⁵ Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa sebagian guru, terutama di lingkungan madrasah, masih lebih sering menggunakan metode ceramah konvensional yang monoton sehingga perhatian siswa sulit dipertahankan dalam waktu yang lama.

Sebagai lembaga pendidikan Islam, Madrasah Tsanawiyah (MTs) memiliki peranan penting dalam membangun karakter sekaligus pemahaman keagamaan peserta didik. Fiqih merupakan bagian dari mata pelajaran PAI yang menjelaskan tentang hukum-hukum Islam. Melalui pembelajaran tersebut, siswa diarahkan untuk memahami ketentuan syariat serta tata cara pelaksanaan ibadah yang benar dalam kehidupan sehari-hari.⁶ Hal ini sesuai dengan firman Allah dalam surah Al-Baqarah ayat 269:

يُؤْتِي الْحِكْمَةَ مَنْ يَشَاءُ ۚ وَمَنْ يُؤْتَ الْحِكْمَةَ فَقَدْ أُوتِيَ خَيْرًا كَثِيرًا ۚ وَمَا يَذَّكَّرُ إِلَّا أُولُو الْأَلْبَابِ⁷

Artinya: “Allah menganugerahkan hikmah kepada siapa yang Dia kehendaki, dan barangsiapa yang dianugerahi hikmah, maka sungguh dia telah dianugerahi kebaikan yang banyak. Dan hanya orang-orang yang berakal yang dapat mengambil pelajaran.” (QS. Al-Baqarah: 269).

Ayat tersebut menegaskan bahwa fiqih merupakan bagian dari hikmah sekaligus sebagai sarana penting untuk mencapai kebaikan dan menjadi pedoman untuk menjalani

⁵Dinn Wahyudin Et Al., “Kajian Akademik Kurikulum Merdeka,” 1st Ed. (Pusat Kurikulum Dan Pembelajaran Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi, 2024), 30.

⁶M Bahrul Ulum, “Studi Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Fiqih Siswa Kelas IX Di MTs NU Slorok,” *Moral: Jurnal Kajian Pendidikan Islam* 1, no. 3 (2024): 84–92, <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/moral.v1i3.804>.

⁷“Al-Qur’an Kemenag,” n.d., <https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/2?from=269&to=269>.

kehidupan sesuai syariat Islam. Rasulullah saw. Bersabda dalam hadis riwayat Bukhari dan Muslim:

مَنْ يُرِدِ اللَّهُ بِهِ خَيْرًا يُفَقِّهْهُ فِي الدِّينِ

Artinya: “Barangsiapa yang dikehendaki Allah menjadi baik, maka Allah akan memahamkannya dalam urusan agama.” (HR. Bukhari No. 71; Muslim No. 1037).⁸

Hadis tersebut memperlihatkan pentingnya mempelajari ilmu fiqh sebagai sarana memahami hukum-hukum Islam agar siswa dapat mengimplementasikan dalam kehidupan dengan sikap sadar, taat, jujur, amanah, serta bertanggung jawab. Oleh sebab itu, pembelajaran fiqh berfungsi sebagai proses *transfer knowledge* dan pembentukan karakter insan berakhlak yang dapat mengimplementasikan nya dalam kehidupan mereka.

Akan tetapi, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa rendahnya minat belajar masih menjadi kendala dalam pelaksanaan pembelajaran fiqh di madrasah. Situasi tersebut berdampak pada kurang maksimalnya pemahaman siswa terhadap materi hukum Islam beserta penerapannya dalam berbagai kondisi kehidupan, sekaligus menghambat terbentuknya sikap spiritual dan sosial sebagaimana tujuan kurikulum Pendidikan Agama Islam.⁹¹⁰ Problematika pembelajaran Fiqh yang berkaitan dengan minat belajar siswa tergolong kompleks dan bersifat multidimensional, mencakup aspek guru, peserta didik, sarana dan prasarana, metode pembelajaran, hingga regulasi pendidikan.¹¹ Keadaan ini semakin diperburuk oleh dominasi penggunaan metode ceramah yang

⁸Muhammad Fu'ad Abdul Baqi, *Hadits Shahih Bukhari Muslim*, ed. Abu Firly Bassam Taqiy, 1st ed. (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2017), <https://books.google.co.id/books?id=L-I8DwAAQBAJ>.

⁹Olianda Adistiana and Tasman Hamami, “Pengembangan Tujuan Kurikulum Pendidikan Agama Islam,” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 6, no. 1 (2024): 260–70, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6102>.

¹⁰Reni Marvianasari, Agus Zaenul Fitri, and Abd. Aziz, “Landasan Dan Paradigma Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam (PAI),” *Jurnal Pendidikan Berkarakter* 2, no. 2 (2024): 69–80, <https://doi.org/https://doi.org/10.51903/pendekar.v2i2.659>.

¹¹Abdul Hamid Wahid, Muhammad Mushfi El Iq Bali, and Sofiatul Maimuna, “Problematika Pembelajaran Fiqh Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh,” *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam* 05, no. 01 (2021): 1–17, <https://doi.org/https://doi.org/10.33650/edureligia.v5i1.1545>.

menjadikan siswa cenderung pasif selama pembelajaran berlangsung. Penelitian Nurhasan dan Karnia mengenai problematika pembelajaran Fiqih di MTs Al-Ishlah Bandung menunjukkan bahwa guru Fiqih banyak yang belum memaksimalkan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi sehingga suasana belajar menjadi monoton dan tidak kondusif bagi siswa.¹²

Fenomena rendahnya minat belajar pada mata pelajaran Fiqih juga diperkuat oleh sejumlah hasil penelitian. Dalam kajiannya mengenai faktor-faktor penyebab rendahnya motivasi belajar pada mata pelajaran Fiqih di MTs, Rahmat dan Sabariah menemukan bahwa metode pembelajaran yang monoton dan minim interaksi di tengah perkembangan teknologi digital menjadi salah satu faktor utama penyebab kondisi tersebut.¹³ Di sisi lain, Hasanah et al. mengungkapkan bahwa hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Fiqih di MTs Kota Bogor masih tergolong rendah. Temuan tersebut memperlihatkan adanya hubungan antara rendahnya minat belajar dengan minimnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Kondisi demikian menjadi fenomena yang cukup sering dijumpai dalam praktik pendidikan di Indonesia.¹⁴

Salah satu faktor yang mempengaruhi tingkat keberhasilan siswa dalam menjalani pembelajaran adalah Minat belajar. Tingginya minat belajar mendorong siswa untuk aktif selama proses pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan dalam memahami serta mengeksplorasi materi secara lebih mendalam. Selain itu, kondisi tersebut dapat

¹²Nurhasan And Nia Karnia, "Problematika Pembelajaran Fiqih Pada Mts Al-Ishlah Bandung," *Hawari: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 4, No. 1 (2023): 37–47, <https://doi.org/10.35706/Hw.V4i1.9380>.

¹³Aefdi Rahmat and Hayatun Sabariah, "Faktor-Faktor Penyebab Kurangnya Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Era Revolusi Industri 4. 0 Pada Siswa Kelas VIII MTs Yaspen Muslim Pematang Tengah," *IHSANIKA: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 3 (2024): 09–16, <https://doi.org/https://doi.org/10.59841/ihsanika.v2i2.1339> Faktor-faktor.

¹⁴Amalia Hasanah; Sri Nurul Milla; Retno Triwoelandari, "Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran Fiqih MTs Di Kota Bogor," *As-Syar'i: Jurnal Bimbingan & Konseling Keluarga* 4, no. 3 (2022): 290–97, <https://journal.laaroiba.ac.id/index.php/as/article/view/1616/1287>.

memperkuat motivasi siswa dalam mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan.¹⁵ Biasanya, minat belajar yang tinggi dapat membawa siswa untuk memperoleh prestasi dan hasil belajar yang lebih optimal, sedangkan minat belajar yang rendah berakibat pada kurang maksimalnya hasil belajar dan prestasi yang dicapai. Dengan demikian, minat belajar dipandang sebagai faktor yang memberikan pengaruh besar terhadap proses maupun hasil pembelajaran peserta didik.¹⁶ Oleh sebab itu, upaya meningkatkan minat belajar menjadi tanggung jawab pendidik dalam mendesign pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Sebagai respons terhadap tantangan tersebut, perkembangan teknologi pendidikan menghadirkan berbagai inovasi pembelajaran, salah satunya melalui penerapan gamifikasi. Kapp menjelaskan bahwa gamifikasi merupakan penggunaan mekanik permainan, estetika, dan pola pikir berbasis game untuk melibatkan individu, memotivasi tindakan, meningkatkan proses belajar, serta memecahkan masalah dengan cara yang lebih menyenangkan.¹⁷ Penelitian Ababil et al. menunjukkan bahwa implementasi media berbasis gamifikasi mampu menaikkan hasil belajar, menumbuhkan motivasi siswa, dan memberikan suasana belajar yang lebih kondusif. Dengan adanya papan peringkat, poin, tantangan, dan reward terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa pada aktivitas hafalan Al-Qur'an, pemahaman hadis, maupun diskusi Fiqih.¹⁸ Dalam mekanisme permainan tersebut, poin diperoleh dari jawaban benar atas setiap pertanyaan yang ditampilkan dalam bentuk leaderboard. Melalui kuis interaktif ini, siswa terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam menjawab soal secara cepat dan

¹⁵Muhammad Furqon, *Minat Belajar*, ed. Andi Asari Annisa Febryanti, *PT MAFY MEDIA LITERASI INDONESIA*, 1st ed., vol. 8 (Solok, 2024). 1.

¹⁶Afi Parnawi, *Psikologi Belajar*, 2nd ed. (Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2020). 51.

¹⁷Karl M. Kapp, *The Gamification Of Learning And Instruction Game Based Methods And Strategies For Training And Education* (United States Of America: Pfeiffer An Imprint of Wiley, 2012). xxv.

¹⁸Abdul Malik Saif; Abidin Ababil Zainal; Saifuddin, Saifuddin; Fawait, Agus, "Penerapan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa," *Indonesian Journal on Education (IJoEd)*, no. Vol. 1 No. 4 (2025) (2025): 316–22, <https://doi.org/10.70437/ijoed.v1i4.72>.

tepat demi memperoleh poin tertinggi. Selain meningkatkan fokus dan perhatian siswa, penggunaan Gimkit juga membantu guru memantau perkembangan serta tingkat penguasaan materi peserta didik secara real-time.¹⁹

Sejumlah penelitian telah mengkaji efektivitas penggunaan Gimkit dalam dunia pendidikan. Kajian yang dipaparkan oleh Saffana Alzahra menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran Gimkit dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Temuan tersebut terlihat dari peningkatan skor rata-rata siswa pada pretest 123,77 sebelum penggunaan Gimkit menjadi 137,9 setelah platform tersebut diterapkan. Nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$ juga mengindikasikan adanya pengaruh positif penggunaan Gimkit terhadap peningkatan minat belajar siswa.²⁰

Hasil tersebut diperkuat oleh penelitian Septyana yang menerapkan media pembelajaran Gimkit dalam asesmen formatif. Kajian tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan Gimkit efektif dalam meningkatkan partisipasi, motivasi, keaktifan, serta pemahaman siswa dalam materi pembelajaran. Peningkatan terlihat pada rata-rata hasil belajar siswa yang sebelumnya berada pada rentang 75–80 melalui asesmen konvensional menjadi 79–92 setelah penggunaan platform Gimkit. Selain itu, penerapan Gimkit dinilai mampu mengubah pandangan siswa terhadap asesmen yang sebelumnya dianggap menegangkan menjadi lebih menarik dan interaktif.²¹ Penelitian Fahmi dan Ratna mengenai implementasi metode *Game Based Learning* (GBL) menggunakan

¹⁹Eka Nofri Ari Yanto Ian Brilliant, Sri Budyartati, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Gimkit Sebagai Gamefikasi Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas 5 Sekolah Dasar,” *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)* 3, no. 3 (2024): 610–18, <https://doi.org/10.62426/vkk4a791>.

²⁰Sujarwo Saffana Alzahra, Desy Safitri, “Peran Media Digital Gimkit Dalam Meningkatkan Minat Belajar IPS Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 92 Jakarta,” *JICN: Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara* 02, no. 02 (2025): 1337–46.

²¹Risa Septyana, Salsabila Firdausi Nuzula, and Yurina Gusanti, “Peningkatan Asesmen Formatif Melalui Pemanfaatan Media Gamifikasi Gimkit Terhadap Hasil Belajar Siswa Smpn 24 Malang,” *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial* 4, no. 4 (2024): 7, <https://doi.org/10.17977/um063.v4.i4.2024.7>.

media Gimkit di tingkat SD, juga memperlihatkan peningkatan hasil belajar secara bertahap, yaitu siklus I 69,44%, siklus II 80,56, dan siklus III 86,11%.²²

Berdasarkan ketiga kajian tersebut, dapat dipahami bahwa penggunaan media pembelajaran Gimkit telah terbukti memberikan dampak positif terhadap hasil belajar, motivasi, partisipasi, dan keterlibatan siswa dalam berbagai mata pelajaran. Akan tetapi, sebagian besar penelitian terdahulu masih berfokus pada pengukuran aspek hasil belajar dan keaktifan siswa, sedangkan kajian yang secara khusus mengukur minat belajar sebagai variabel utama masih relatif terbatas. Padahal, menurut Keller melalui model ARCS, minat belajar merupakan aspek penting yang tercermin melalui perhatian (attention), relevansi (relevance), kepercayaan diri (confidence), dan kepuasan (satisfaction) yang muncul selama proses pembelajaran. Dengan demikian, masih terdapat kesenjangan teoritis mengenai bagaimana media pembelajaran berbasis gamifikasi seperti Gimkit mampu memengaruhi dimensi-dimensi minat belajar siswa secara lebih mendalam.²³

Selain itu, teori efektivitas pembelajaran yang dikemukakan Carroll menjelaskan bahwa keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh kualitas pembelajaran, sikap siswa, kemampuan memahami instruksi, ketekunan, dan kesempatan belajar.²⁴ Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa Gimkit dapat meningkatkan hasil belajar, penelitian-penelitian tersebut umumnya belum mengkaji efektivitas penggunaan Gimkit dalam kaitannya dengan peningkatan minat belajar sebagai salah satu indikator penting keberhasilan proses pembelajaran. Dengan kata lain, masih terdapat kesenjangan empiris

²²Fahmi Muafa Rusydi and Ratna Hidayah, "Penerapan Metode Game Based Learning (GBL) Dengan Media GimKit Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Kerjasama Di Lingkunganku Kelas IV SDN 1 Karangduwur 2024/2025," *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 13, no. 3 (2025): 1997–2005, <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/jkc.v13i3.101634>.

²³Raida, M. Ali Sibram Malisi, and Aghnaita, "Penerapan Model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) Pada Mata Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI 7 Di SMAN 1 Palangka Raya," *Jayapangus Press* 8, no. 2 (2025): 37–48.

²⁴Afifatu Rohmawati, "Efektivitas Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Usia Dini* 9, no. 1 (2015): 17.

antara teori efektivitas pembelajaran yang menekankan pentingnya keterlibatan dan sikap siswa dengan bukti penelitian yang lebih banyak berorientasi pada pencapaian hasil belajar kognitif.

Dari perspektif teori media pembelajaran, Mulyanta dan Marlon menegaskan bahwa media yang baik harus memenuhi aspek relevansi, kemenarikan, kemudahan, dan kebermanfaatan. Gimkit sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi memiliki karakteristik yang memenuhi keempat aspek tersebut melalui penyajian kuis interaktif, sistem poin, leaderboard, dan reward yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik. Namun demikian, penelitian terdahulu belum banyak menguji apakah karakteristik media tersebut benar-benar mampu meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih yang selama ini sering dianggap bersifat teoritis dan kurang menarik oleh sebagian peserta didik.²⁵

Berdasarkan ketiga kajian tersebut, dapat dipahami bahwa Gimkit merupakan media pembelajaran yang lebih banyak diterapkan pada mapel umum seperti Bahasa Indonesia,²⁶ IPA,²⁷ IPS,²⁸ PPKn,²⁹ dan Bahasa Inggris.³⁰ Namun, penggunaan Gimkit dalam pembelajaran Fiqih masih tergolong terbatas. Zein Attaqwiyyati memang telah melakukan penelitian terkait penggunaan media Gimkit, tetapi fokus penelitian tersebut pada hasil belajar dan belum mengukur minat belajar siswa.³¹ Berdasarkan hasil telaah

²⁵Kapp, *The Gamification Of Learning And Instruction Game Based Methods And Strategies For Training And Education*.

²⁶Ian Brilliant, Sri Budyartati, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Gimkit Sebagai Gamefikasi Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas 5 Sekolah Dasar."

²⁷Darin Faatin Nabilah, Meirza Nanda Faradita, And Lilik Binti Mirnawati, "Pengembangan Alat Evaluasi Berbantu Aplikasi Gimkit Untuk Pembelajaran Ips Pada Kurikulum Merdeka Di Sd," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, No. 3 (2023): 5726–44.

²⁸Saffana Alzahra, Desy Safitri, "Peran Media Digital Gimkit Dalam Meningkatkan Minat Belajar IPS Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 92 Jakarta."

²⁹Shela Febiyani, "Pengaruh Media Evaluasi Berbasis Gimkit Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Ppkn (Studi Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas 8 Di Smp Kartika Viii-2 Bandung)" (Universitas Pendidikan Indonesia, 2023), <https://repository.upi.edu/106173/>.

³⁰Syafi'ul Anam Taufiq Nur Rahman, "Exploring The Implementation Of Gimkit As A Formative," *Journal Of English Education And Linguistics* 5, No. 2 (2024): 16–32.

³¹Zein Attaqwiyyati, "Pengaruh Media Pembelajaran Gimkit Terhadap Hasil Belajar Mata Peajaran Fiqih Kelas Xi Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Sleman Tahun Ajaran 2023/2024" (UIN Sunan Kalijaga, 2024), <http://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/66804>.

literatur yang dilakukan, hingga saat ini belum ditemukan penelitian yang secara spesifik membahas efektivitas penggunaan Gimkit terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di lingkungan MTs Ma'arif NU yang berada di bawah naungan Nahdlatul Ulama.

Hasil wawancara pendahuluan yang telah peneliti lakukan di MTs Ma'arif NU Malang menunjukkan adanya indikasi rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih. Kondisi tersebut dapat dilihat dari minimnya antusiasme siswa selama pembelajaran berlangsung, tingginya kecenderungan perilaku pasif seperti mengobrol maupun menggunakan telepon genggam, serta rendahnya keterlibatan siswa dalam kegiatan tanya jawab. Di samping itu, guru Fiqih di sekolah tersebut menjelaskan bahwa penugasan konvensional dan metode ceramah masih sering digunakan, sementara dalam penggunaan media digital sangat minim sekali. Situasi tersebut dinilai belum sesuai dengan karakter gen z yang dinilai sebagai generasi *digital native* yang terbiasa dengan lingkungan belajar interaktif, berbasis teknologi digital, serta mengandung unsur gamifikasi.³²

Berpacu pada latar belakang tersebut, peneliti memandang penting untuk melaksanakan penelitian berjudul Efektivitas Media Pembelajaran Gimkit terhadap Minat Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Fiqih di MTs Ma'arif NU Malang. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan pembelajaran Fiqih yang lebih inovatif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan generasi digital. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru, peneliti, maupun pengembang kurikulum dalam mengintegrasikan teknologi berbasis gamifikasi ke dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Indonesia.

³²Nisrina Jinan Tuada and Najwa Putri Raihani, "Generasi Z , Tantangan Dan Peluang Bagi Pendidikan," *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan* 5, no. 1 (2025): 225, <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/cendikia.v5i1.3517>.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan di atas, peneliti telah mengidentifikasi rumusan masalah penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Gimkit?
2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran Gimkit di MTs Ma'arif NU Malang?
3. Seberapa besar efektivitas penggunaan media pembelajaran Gimkit terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di MTs Ma'arif NU Malang?

C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Gimkit.
2. Menganalisis signifikasi perbedaan minat belajar siswa antara sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran Gimkit.
3. Menganalisis tingkat efektivitas penggunaan media pembelajaran Gimkit terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah ilmiah terkait penerapan media pembelajaran berbasis teknologi interaktif, seperti Gimkit dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan kajian serupa dalam konteks yang berbeda.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan bagi guru dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa selama proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Untuk guru

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi untuk guru dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran.

b. Untuk siswa

Melalui penelitian ini, siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan melalui penerapan media pembelajaran Gimkit, sehingga dapat meningkatkan minat belajar serta pemahaman mereka terhadap mata pelajaran fiqih.

c. Untuk madrasah

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi madrasah dalam merumuskan kebijakan pengembangan media pembelajaran agar dapat memperbaiki kualitas dan prestasi akademik siswa pada mata pelajaran fiqih.

E. Definisi Istilah

1. Efektivitas

Efektivitas mengacu pada pengaruh atau dampak dari suatu variabel terhadap variabel lain dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini, efektivitas dimaknai sebagai tingkat keberhasilan penggunaan media pembelajaran Gimkit dalam meningkatkan minat belajar siswa yang diukur melalui nilai n-gain pretest dan posttest.

2. Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang dimanfaatkan guru untuk menyampaikan materi agar proses pembelajaran berlangsung lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Media yang diterapkan dalam penelitian ini adalah Gimkit yang merupakan platform pembelajaran berbasis game edukatif yang dirancang untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa melalui kuis interaktif.

3. Minat Belajar

Minat belajar merupakan suatu kondisi psikologis yang menunjukkan adanya ketertarikan dan dorongan dalam diri siswa untuk terlibat secara aktif serta konsisten selama proses pembelajaran berlangsung. Tingginya minat belajar umumnya memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan partisipasi siswa maupun hasil belajar yang diperoleh dalam kegiatan pembelajaran.

4. Mata Pelajaran Fiqih

Fiqih merupakan bagian dari studi Islam yang membahas hukum-hukum syariat berkaitan dengan ibadah dan muamalah. Dalam penelitian ini, materi yang dijadikan objek kajian adalah bab haji dan umrah pada tingkat kelas VIII.

F. Orisinalitas Penelitian

Untuk memahami permasalahan dalam penelitian ini, diperlukan kajian terhadap beberapa penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan topik, baik ditinjau dari variabel maupun pendekatan penelitian yang digunakan. Kajian tersebut bertujuan untuk mengetahui persamaan serta perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti. Adapun penelitian terdahulu yang menjadi rujukan dijabarkan sebagai berikut:

1. Uri Uswatun Khasanah (2022) dengan judul *“Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar pada Mata Pelajaran PAI Siswa Kelas V SDN 01 Batangharjo”* menggunakan media pembelajaran yang bersifat umum tanpa

berfokus pada platform tertentu. Penelitian tersebut menerapkan pendekatan kuantitatif dengan teknik analisis chi-kuadrat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI.³³

2. Anisa Putri (2023) berjudul *“Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Dekak-Dekak Bilangan Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Kelas I SD”* memanfaatkan media konkret berupa dekak-dekak bilangan. Pendekatan penelitian yang digunakan ialah kuantitatif dengan desain one-group pretest-posttest untuk mengetahui perbedaan kondisi sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan minat serta hasil belajar siswa.³⁴
3. Musholliyat (2024) dalam penelitiannya *“Efektivitas Media Pembelajaran Educandy dalam Meningkatkan Minat Belajar Fiqih Kelas VIII di MTs Al-Azhar”* menggunakan media pembelajaran Educandy dengan pendekatan kuantitatif serta desain one-group pretest-posttest. Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa penggunaan media Educandy efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih.³⁵
4. Siti Nur Azizah (2024) berjudul *“The Effectiveness of Using Gimkit App in Vocabulary Learning”* menerapkan aplikasi Gimkit dalam pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Inggris di MTs. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi-eksperimen yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

³³Uri Uswatun Khasanah, “Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Pai Siswa Kelas V Sd N 01 Batangharjo” (Institut Agama Islam Negeri Metro, 2022).

³⁴Anisa Putri, “Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Dekak-Dekak Bilangan Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Kelas 1 Sekolah Dasar” (Institut Agama Islam Negeri Metro, 2023).

³⁵Musholliyat, “Efektivitas Media Pembelajaran Educandy Dalam Meningkatkan Minat Belajar Fiqih Kelas Viii Di Madrasah Tsanawiyah Al-Azhar Ajung Jember Tahun Pelajaran 2023/2024” (Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2024), <https://Digilib.Uinkhas.Ac.Id/35798/1/Musholliyatn204101010085.Pdf>.

penggunaan Gimkit efektif dalam membantu siswa meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris.³⁶

5. Shela Febiyani (2023) dengan judul *“Pengaruh Media Evaluasi Berbasis Gimkit Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn”* menggunakan Gimkit sebagai media evaluasi pembelajaran PPKn pada tingkat SMP dengan desain kuasi-eksperimen. Temuan penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Gimkit mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kebangkitan nasional.³⁷

Tabel 1. 1– Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Judul, Penerbit, Tahun Terbit	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	Uri Uswatun Khasanah (2022) “Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar pada Mata Pelajaran PAI Siswa Kelas V SDN 01 Batangharjo”IAIN Metro, 2022	Minat belajar sebagai variabel terikat dalam pembelajaran PAI	Menggunakan media pembelajaran umum pada siswa SD	Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif
2	Anisa Putri (2023) “Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Dekak-Dekak Bilangan Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Kelas I SD”IAIN Metro, 2023	1. Metode kuantitatif pretestt-posttest untuk mengukur minat belajar 2. Minat belajar sebagai variabel terikat	Menggunakan media alat peraga konkret (dekak-dekak) dalam matematika kelas I SD	desain pre eksperimental (one group pretest-posttest) untuk melihat efektivitas media
3	Musholliyatn (2024) “Efektivitas Media Pembelajaran Educandy dalam Meningkatkan Minat Belajar Fiqih Kelas VIII di MTs Al-Azhar”UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2024	1. Mata pelajaran Fiqih di mts 2. Variabel minat belajar	Menggunakan media Educandy	pembelajaran gimkit terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran Fiqih di MTs
4	Siti Nur Azizah (2024) “The Effectiveness of Using Gimkit App in Vocabulary Learning”UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2024	Media Gimkit sebagai media pembelajaran	Fokus pada penguasaan kosakata bahasa Inggris	Ma’arif NU Malang

³⁶Siti Nur Azizah, *The Effectiveness.Of Using Gimkit App In Vocabulary Learning (A Quasi-Experimental StudyAt The Eighth Grade Students Of Mts Pembangunan Uin Jakarta In Academic*, 2024.

³⁷Febiyani, “Pengaruh Media Evaluasi Berbasis Gimkit Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Ppkn (Studi Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas 8 Di Smp Kartika Viii-2 Bandung).”

5	Shela Febiyani (2023) “Pengaruh Media Evaluasi Berbasis Gimkit Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran PPKn”UPI Bandung, 2023	Media Gimkit dalam pembelajaran	1. Fokus pada hasil belajar PPKn 2. Gimkit sebagai media evaluasi	
---	---	---------------------------------	--	--

G. Sistematika Penulisan

Pembahasan dalam skripsi ini akan dibagi menjadi 6 bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Bab ini akan menjelaskan latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, orisinalitas penelitian, definisi istilah, dan sistematika penelitian.

BAB II Tinjauan Pustaka

Bab ini membahas kajian teori, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian.

BAB III Metode Penelitian

Bab ini akan menjelaskan pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, analisis data, dan prosedur penelitian.

BAB IV Paparan Data dan Hasil penelitian

Bab ini berisi penyajian data dan hasil penelitian yang dilakukan.

BAB V Pembahasan

Bab ini membahas hasil penelitian yang dikaitkan dengan beberapa teori yang relevan dengan penelitian yang dilakukan.

BAB VI Penutup

Bab ini adalah bagian terakhir yang menyajikan kesimpulan, saran dan rekomendasi.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Efektivitas Pembelajaran

a. Pengertian Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas secara etimologis berasal dari kata "efektif" yang berarti berhasil, yakni suatu usaha atau tindakan yang membawa hasil sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Dalam konteks pendidikan, efektivitas pembelajaran merujuk pada tingkat keberhasilan suatu proses pembelajaran dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.³⁸

Menurut Bastian dalam Filemon, efektivitas merupakan tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Efektivitas juga menunjukkan hubungan antara hasil yang diperoleh (output) dengan tujuan yang ingin dicapai, yang diukur berdasarkan sejauh mana hasil tersebut mampu memenuhi tujuan yang telah ditentukan sebelumnya.³⁹

Menurut Arif, Efektivitas pembelajaran dapat diartikan sebagai kemampuan pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran secara optimal dengan menerapkan pendekatan dan strategi yang tepat, sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar baru serta mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.⁴⁰

Berdasarkan pendapat diatas, efektivitas pembelajaran adalah tingkat keberhasilan proses pembelajaran dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan

³⁸Widiya Ayu Saputri, Nurrohmah Widi Nastiti, And Ismu Ardiyanto, "Efektivitas Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Di Smp Negeri 1 Wonosari," *Doss : Dharmala Of Social Science Vol. 1*, No. 1 (2024): 68.

³⁹Filemon Filemon, "Efektivitas Guru PAK Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa" 1, no. 2 (2023).

⁴⁰Arif Fathurrahman Et Al., "Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Melalui Peningkatan Kompetensi Pedagogik Dan Teamwork," *Jurnal Manajemen Pendidikan 7*, No. 2 (2019): 843–50.

melalui penerapan strategi dan pendekatan yang tepat, sehingga menghasilkan pengalaman belajar dan capaian belajar yang optimal bagi peserta didik.

b. Indikator Efektivitas Pembelajaran

Menurut Carroll dalam karyanya yang berjudul *A Model of School Learning*, efektivitas pembelajaran dipengaruhi oleh lima faktor utama, yaitu:

- 1) Sikap (*Attitude*)
- 2) Kemampuan Memahami Instruksi (*Ability to Understand Instruction*)
- 3) Ketekunan (*Perseverance*)
- 4) Kesempatan Belajar (*Opportunity*)
- 5) Kualitas Pembelajaran (*Quality of Instruction*).

Kelima faktor tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran akan berlangsung secara efektif apabila peserta didik memiliki sikap positif serta motivasi untuk belajar, didukung oleh kesiapan siswa dan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Selain itu, kualitas materi dan cara penyampaianya juga menjadi aspek penting yang menentukan keberhasilan proses belajar. Dengan demikian, efektivitas pembelajaran tidak hanya bergantung pada kemampuan peserta didik, tetapi juga dipengaruhi oleh lingkungan belajar dan mutu pengajaran yang diberikan.⁴¹

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa Latin “*medius*” yang berarti perantara atau penghubung. Sementara itu, dalam bahasa Arab, “media” dimaknai sebagai

⁴¹Afifatu Rohmawati, “Efektivitas Pembelajaran,” *Jurnal Pendidikan Usia Dini* 9, no. 1 (2015): 17.

sarana pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.⁴² Dalam konteks pendidikan, “media” dipahami sebagai alat grafis, fotografis, maupun elektronik yang digunakan untuk menangkap, mengolah, serta menyajikan kembali informasi dalam bentuk verbal ataupun visual.⁴³

Gagne & Briggs dalam Andi Kristanto menjelaskan bahwa media pembelajaran mencakup berbagai alat yang dapat digunakan sebagai perantara guru dalam menyampaikan materi kepada siswa.⁴⁴ Di sisi lain, Gerlach dan Ely dalam Yudhi Trisna menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi manusia, materi, maupun kajian yang dapat memberikan pengalaman, pengetahuan, keterampilan, dan sikap tertentu. Menurut pandangan tersebut, media pembelajaran mencakup seluruh sumber komunikasi yang diperlukan dalam proses belajar, baik berupa *hardware* seperti proyektor, laptop, dan gadget, *software*.⁴⁵

Dalam perspektif Al-Qur'an, penggunaan media pembelajaran juga disarankan untuk memudahkan proses pembelajaran. Al-Qur'an mengajarkan pentingnya pembelajaran sebagai salah satu aspek utama dalam hidup. Allah SWT berfirman dalam Surat Al-'Alaq ayat 1-5:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

Terjemahnya: "Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan

⁴²Azhari, “Peran Media Pendidikan Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Arab Siswa Madrasah,” *Jurnal Ilmiah Didaktika* 16, no. 1 (2015): 44.

⁴³Herinda Mardin Uswatun Khasanah, Anastasia Dewi Anggraeni et al., *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY (ICT)*, 1st ed. (Tahta Media Group, 2024).

⁴⁴Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, Bintang Sutabaya, 1st ed. (Surabaya, 2016). 5.

⁴⁵Yudhi Trisna Atmajaya, “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar,” *Madika* 3, no. 1 (2017): 69–70.

Tuhanmulah yang Maha Pemurah, yang mengajar manusia dengan perantaraan kalam, mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya".

Dalam ayat tersebut, Allah SWT menunjukkan bahwa manusia harus senantiasa belajar dan mengembangkan diri. Dalam proses belajar ini, media pembelajaran dapat membantu memudahkan proses pembelajaran dan memperluas wawasan.

Dengan demikian, media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala bentuk sarana, perangkat, alat maupun sumber yang digunakan dalam menyampaikan bahan ajar dari guru kepada peserta didik. Media tersebut dapat berupa perangkat fisik ataupun nonfisik yang berfungsi membantu proses komunikasi pembelajaran agar berlangsung lebih efektif, efisien, dan mudah dipahami, bahkan pada kondisi tertentu dapat mengambil alih peran guru dalam menyampaikan informasi pembelajaran.

b. Tujuan Media Pembelajaran

Gagne & Reiser dalam Fachrur dan Pratikno mengemukakan bahwa *instructional media are the physical means by which an instructional message is communication*, yang berarti media pembelajaran merupakan sarana fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi atau pesan pembelajaran.⁴⁶ Menurut Hasnul Fikri dan Ade Sri Madona dalam buku *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*, terdapat empat tujuan utama penggunaan media pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- 1) Media dapat membantu siswa dalam memahami materi ajar, prinsip, sikap, maupun keterampilan tertentu. guru dapat menjelaskan hal-hal

⁴⁶Fachrur Rozie Ahmad Sudi Pratikno, *Media Pembelajaran Digital Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Bangkalan, 2022).

yang bersifat abstrak lewat media agar lebih konkret sekaligus memperlihatkan tahapan nyata dalam penguasaan suatu keterampilan.

- 2) Media berfungsi menghadirkan pengalaman belajar yang bervariasi sehingga mampu menarik perhatian siswa. Penggabungan unsur verbal, visual, audio, dan teks memungkinkan pembelajaran disajikan lebih menarik. Selain dimanfaatkan guru dalam kegiatan belajar mengajar, media dapat diakses oleh siswa secara mandiri, baik di sekolah maupun di luar sekolah.
- 3) Media turut mendukung pengembangan keterampilan teknologi siswa. Kebiasaan menggunakan media pembelajaran dapat menumbuhkan sikap positif terhadap perkembangan teknologi sekaligus meningkatkan kemampuan siswa dalam mengoperasikan berbagai perangkat teknologi.
- 4) Media membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih mudah diingat. Keterlibatan banyak indra dalam proses pembelajaran membuat materi yang dipelajari lebih lama tersimpan dalam ingatan dibandingkan pembelajaran yang hanya melibatkan satu atau dua indra saja.⁴⁷

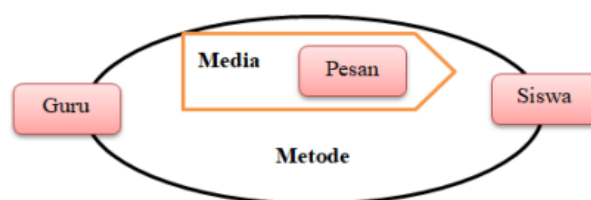
c. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran adalah dapat meningkatkan motivasi, memunculkan minat, dan mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat menciptakan suasana baru dan memberikan pengaruh psikologis positif yang mampu mempermudah guru dan siswa dalam berkomunikasi sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.⁴⁸

⁴⁷Ade Sri Madona Hasnul Fikri, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*, Penerbit Samudra Biru, 1st Ed. (Yogyakarta, 2018), 13.

⁴⁸Arifannisa et al., *Sumber Dan Pengembangan Media Pembelajaran Pada Fungsi Buku Informasi*, Sonpedia, 2023.

Gambar 2. 1 – Fungsi Media Pembelajaran



Menurut Andi Kristanto, media pembelajaran memiliki empat fungsi utama. Pertama, fungsi edukatif yang mencakup penyampaian nilai-nilai pendidikan, pembiasaan berpikir kritis, pemberian pengalaman belajar yang sesuai, perluasan wawasan pengetahuan, serta penyajian konsep secara autentik. Kedua, fungsi ekonomis yang berkaitan dengan efisiensi biaya dan waktu dalam mencapai tujuan pembelajaran. Ketiga, fungsi sosial yang mendukung terbentuknya interaksi antarsiswa, pemahaman terhadap lingkungan sosial, serta pengembangan kecerdasan intrapersonal. Keempat, fungsi budaya yang berperan dalam melestarikan nilai seni dan budaya sekaligus mendorong perubahan sosial dalam masyarakat.⁴⁹

Kemp dan Dayton dalam Isran Rasyid menjelaskan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk menyamakan persepsi siswa terhadap materi yang dipelajari, memperjelas penyampaian materi sehingga lebih menarik, meningkatkan interaksi dalam pembelajaran, mengefisienkan waktu pembelajaran, memperbaiki kualitas hasil belajar, memungkinkan pembelajaran dilakukan secara mandiri, menumbuhkan sikap positif terhadap ilmu pengetahuan, serta mendorong guru menjadi lebih kreatif dan produktif dalam melaksanakan pembelajaran.⁵⁰⁵¹

⁴⁹Kristanto, *Media Pembelajaran*. 10.

⁵⁰Rohani Isran Rasyid Karo-Karo S, "Manfaat Media Dalam Pembelajaran Oleh:," *Journal Axiom* 7, No. 1 (February 25, 2018): 94.

⁵¹Abdul Istiqlal, "Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Dan Mengajar Mahasiswa Di Perguruan Tinggi," *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah* 3, No. 2 (2018): 139–44, <https://ejurnal.stkip-pessel.ac.id/index.php/kp>.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memberikan berbagai manfaat, di antaranya sebagai berikut:

- 1) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melihat kembali peristiwa masa lalu secara lebih realistis melalui gambar, film, maupun video.
- 2) Membantu siswa mengamati fenomena yang sulit diamati secara langsung karena faktor jarak, bahaya, atau keterbatasan akses.
- 3) Menyajikan gambaran objek yang memiliki ukuran sangat kecil ataupun sangat besar sehingga lebih mudah dipahami siswa.
- 4) Memungkinkan peserta didik mendengarkan suara yang sulit ditangkap secara langsung oleh indra pendengaran.
- 5) Membantu proses pengamatan terhadap hewan yang sulit dipelajari secara langsung.
- 6) Menampilkan fenomena langka ataupun berbahaya yang tidak memungkinkan untuk diamati secara nyata.
- 7) Mendukung pembelajaran terhadap objek yang mudah rusak atau rapuh melalui penggunaan model tertentu.
- 8) Memudahkan siswa membandingkan karakteristik antara satu objek dengan objek lainnya.
- 9) Membantu mempercepat pemahaman terhadap proses yang lambat.
- 10) Memungkinkan gerakan yang cepat diamati dengan lebih lambat agar mudah dipahami.
- 11) Membantu menjelaskan mekanisme kerja yang rumit sehingga lebih mudah diamati siswa.

- 12) Menampilkan bagian-bagian tersembunyi suatu objek melalui model atau bagan tertentu.
- 13) Meringkas proses yang panjang menjadi bentuk penyajian yang lebih singkat dan mudah dipahami.
- 14) Memungkinkan penyampaian pembelajaran kepada banyak peserta didik secara bersamaan melalui media siaran.
- 15) Mendukung pelaksanaan pembelajaran individual sesuai kebutuhan masing-masing peserta didik.⁵²

e. Karakteristik Media Pembelajaran

Terdapat tiga karakteristik utama media pembelajaran yang menjadi dasar dalam pemanfaatan serta fungsi media dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai berikut:⁵³

1) Karakteristik Perekam (*Fixative Property*)

Media memiliki karakteristik perekam, dan penyimpanan yang berfungsi untuk menayangkan ulang suatu objek atau peristiwa kejadian sehingga dapat didokumentasikan pada waktu-waktu tertentu, dan dapat diakses kembali kapan pun tanpa terikat oleh waktu.

2) Karakteristik Manipulatif (*Manipulative Property*)

Media memiliki karakteristik manipulasi yang menggambarkan kemampuan media untuk mengubah atau memanipulasi suatu objek maupun peristiwa.

⁵²Kristanto, *Media Pembelajaran*. 13.

⁵³Muhammad Rifki, "Pengaruh Media Pembelajaran Kokami Terhadap Minat Belajar Siswakelas Viii Pada Mata Pelajaran Ips Di Mts Hidayatus Shibyan Parit Na'im" (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2022). 24.

3) Karakteristik Distributif (*Distributive Property*)

Media memiliki karakter distribusi yang dalam menyebarluaskan suatu objek atau peristiwa ke berbagai tempat secara bersamaan sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang relatif sama.⁵⁴

f. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut Jaka Wijaya Kusuma, media pembelajaran dibagi ke dalam empat kategori utama, yaitu media visual, media audio, media audiovisual, dan multimedia. Penjelasan dari masing-masing jenis media tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Media visual merupakan media yang pemanfaatannya bertumpu pada indera penglihatan.
- 2) Media audio adalah media yang menekankan penggunaan indera pendengaran dalam proses pembelajaran.
- 3) Media audiovisual menggabungkan unsur visual dan audio sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih komprehensif.
- 4) Multimedia merupakan media yang menggabungkan berbagai bentuk penyajian seperti teks, gambar, suara, video, serta elemen interaktif berbasis teknologi informasi.⁵⁵

g. Media Pembelajaran Gimkit

1) Pengertian Media Pembelajaran Gimkit

Menurut Kapp, gamifikasi merupakan penerapan mekanisme, estetika, dan pola pikir permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan keterlibatan individu, mendorong motivasi, mendukung proses pembelajaran,

⁵⁴Muhammad Rifki, "Pengaruh Media Pembelajaran Kokami Terhadap Minat Belajar Siswakelas Viii Pada Mata Pelajaran Ips Di Mts Hidayatus Shibyan Parit Na'im" (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2022). 25.

⁵⁵Kusuma, *Dimensi Media Pembelajaran (Teori Dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0)*. 59-60.

serta membantu pemecahan masalah secara lebih menarik. Kapp menegaskan bahwa gamifikasi tidak hanya berarti mengubah aktivitas menjadi permainan, melainkan mengadopsi prinsip-prinsip desain permainan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan memotivasi. Penerapan elemen seperti tantangan, penghargaan, poin, leaderboard, dan kompetisi dapat meningkatkan minat, keterlibatan, serta motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.⁵⁶

Gimkit merupakan sebuah platform pembelajaran interaktif yang didesign untuk menumbuhkan keterlibatan siswa melalui aktivitas belajar berbasis permainan. Platform teknologi pendidikan ini menawarkan pendekatan pembelajaran dengan konsep gamifikasi. Melalui Gimkit, guru dapat membuat kuis interaktif serta berbagai aktivitas pembelajaran lain yang dapat digunakan siswa selama proses belajar berlangsung. Torgerson dalam penelitian Siti Nur Azizah menjelaskan bahwa Gimkit berbeda dari alat pembelajaran tradisional karena menggabungkan unsur hiburan dan pembelajaran secara bersamaan sehingga mampu menarik perhatian siswa sekaligus membantu memperkuat pemahaman materi pelajaran.⁵⁷ Suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan hidup, ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk game. Siswa dapat menyusun strategi, bekerja sama dengan teman, serta memanfaatkan pengetahuan yang dimiliki untuk memenangkan permainan dan memperoleh hadiah. Dengan demikian, proses belajar terasa seperti aktivitas bermain game yang menyenangkan sehingga penggunaan

⁵⁶Kapp, *The Gamification Of Learning And Instruction Game Based Methods And Strategies For Training And Education*.

⁵⁷Siti Nur Azizah, *The Effectiveness Of Using Gimkit App In Vocabulary Learning (A Quasi-Experimental Study At The Eighth Grade Students Of Mts Pembangunan Uin Jakarta In Academic, 2024*. 19- 20.

aplikasi ini berkontribusi terhadap peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran.

2) Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Gimkit

Menurut Abdullayevna terdapat beberapa keunggulan dalam penggunaan Gimkit. Guru dapat mengembangkan dan menyusun bank soal yang relevan dengan materi pelajaran menggunakan aplikasi ini, sehingga mempermudah penggunaan soal untuk penilaian, kuis, maupun latihan pembelajaran.⁵⁸ Gimkit sangat cocok digunakan dalam pembelajaran kuis agar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan karena aplikasi ini memiliki banyak fitur pendukung. Selain itu, Gimkit menyediakan berbagai jenis kuis berbasis permainan sehingga diharapkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

Adapun kekurangan yang perlu diperhatikan dalam penggunaan Gimkit antara lain: pertama, penggunaan platform ini membutuhkan koneksi internet yang stabil, sehingga keterbatasan infrastruktur jaringan di beberapa daerah dapat menjadi hambatan. Kedua, pada akun gratis, terdapat batasan dalam jumlah kit yang dapat dibuat dan beberapa mode permainan memiliki batasan jumlah pemain, sehingga guru yang ingin menggunakan fitur lengkap perlu berlangganan Gimkit Pro. Ketiga, siswa yang tidak terbiasa dengan pembelajaran berbasis digital mungkin memerlukan waktu adaptasi sebelum dapat menggunakan platform ini dengan lancar.⁵⁹

⁵⁸Sadikova Dildora Abdullayevna, Akhmedova Dilnoza Anvarovna, And Talipov Begzod Botirovich, "The Benefits Of Using Gimkit And Kahoot Online Applications To Promote Interactive Learning Among Pharmacy Students," *International Journal Of Language Learning And Applied Linguistics* 3, No. 1 (January 11, 2024): 61–67, <https://doi.org/10.51699/Ijllal.V3i1.3306>.

⁵⁹Najah Jelita And Didah Nurhamidah, "Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran Berbasis Web Gimkit Sebagai Media Inovatif Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia," *Bestari: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia Serta Pengajarannya* 2, No. 3 (2024): 281–91.

3) Langkah-Langkah Penggunaan Platform Gimkit

Berikut langkah-langkah penggunaan platform Gimkit:

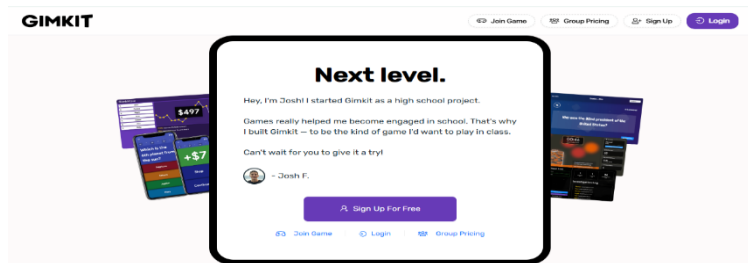
a) Mengakses Platform

Buka situs www.gimkit.com melalui browser, kemudian pilih Sign Up untuk mendaftar atau Login jika sudah memiliki akun.

b) Membuat Akun (Sign Up)

Daftar menggunakan email atau akun Google, lalu pilih tipe akun (Educator untuk guru atau Student untuk siswa) dan lakukan verifikasi.

Gambar 2.2 – Membuat Akun Gimkit



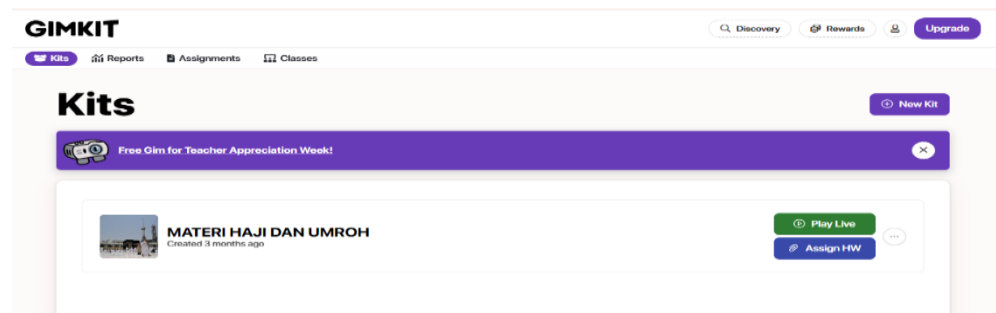
c) Login ke Akun

Masuk menggunakan email/Google hingga diarahkan ke halaman Dashboard.

d) Dashboard

Dashboard berisi menu utama seperti *Kits*, *Reports*, *Assignments*, dan *Classes* untuk mengelola pembelajaran.

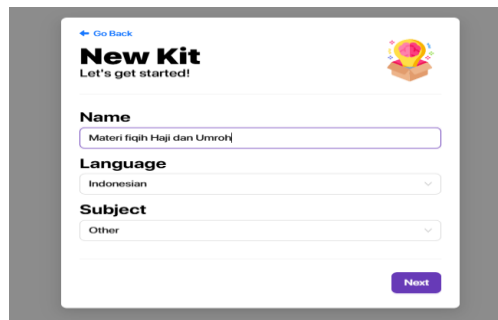
Gambar 2.3 – Dashboard gimkit



e) Membuat Kit Soal

Klik New Kit, isi nama kit, mata pelajaran, dan bahasa, lalu simpan.

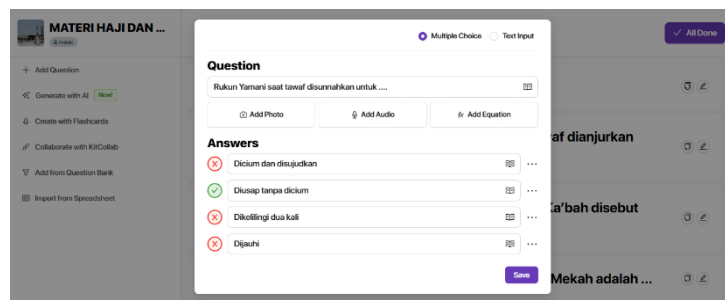
Gambar 2.4 – Kit Soal



f) Menambahkan Soal

Klik Add a Question, masukkan pertanyaan, pilihan jawaban, dan tandai jawaban benar.

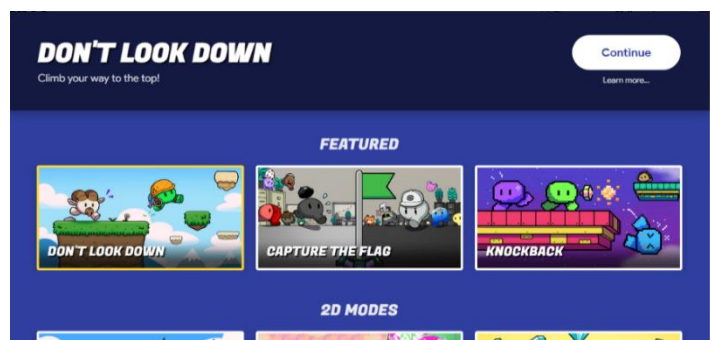
Gambar 2.5 – Menambahkan Soal



g) Memulai Permainan (Play Live)

Klik Play Live, pilih mode permainan, lalu atur opsi permainan.

Gambar 2.6 – Mode Permainan



h) Membagikan Kode Game

Bagikan kode atau link kepada siswa untuk bergabung melalui gimkit.com/join.

i) Melaksanakan Pembelajaran

Mulai permainan, siswa menjawab soal, dan guru memantau melalui leaderboard secara real-time.

j) Melihat Laporan Hasil

Akses menu Reports untuk melihat analisis hasil belajar siswa sebagai evaluasi pembelajaran.

h. Indikator Media Pembelajaran

Pelaksanaan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan beberapa indikator tertentu agar penggunaannya dapat berjalan secara optimal. Menurut Mulyanta & Marlon dalam Malida Camalia, terdapat empat indikator yang digunakan untuk mengukur dampak penggunaan media pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

1) Relevansi

Media pembelajaran harus memiliki kesesuaian dengan strategi pembelajaran, tujuan pembelajaran, kebutuhan belajar, serta karakteristik siswa. Selain itu, media yang digunakan juga perlu mengikuti perkembangan zaman agar tetap sesuai dengan kondisi dan kebutuhan pembelajaran saat ini.

2) Kemenarikan

Media pembelajaran hendaknya dirancang semenarik mungkin sehingga mampu meningkatkan konsentrasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Aspek kemenarikan dapat dilihat dari pemilihan font, desain, warna, maupun alur penggunaan media yang memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

3) Kemudahan

Materi yang disampaikan melalui media pembelajaran harus mudah

dipahami dan dipelajari oleh siswa. Selain itu, media yang digunakan sebaiknya bersifat fleksibel sehingga dapat dimanfaatkan dengan mudah sesuai kebutuhan pembelajaran.

4) Kebermanfaatan

Media pembelajaran harus mampu memberikan manfaat bagi siswa dalam memahami materi ajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih efektif.⁶⁰

3. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Minat adalah kecenderungan rasa senang dan ketertarikan terhadap suatu kegiatan yang muncul secara sukarela dari dalam diri individu. Minat menggambarkan hubungan antara seseorang dengan objek di luar dirinya yang ditunjukkan melalui pernyataan maupun perilaku yang memperlihatkan ketertarikan terhadap suatu hal dibandingkan hal lainnya. Minat juga dapat dipahami sebagai dorongan batin yang kuat dalam diri seseorang. Kehadiran minat akan mendorong seseorang untuk mengerjakan suatu kegiatan, sedangkan jika minat tidak ada, maka seseorang cenderung enggan melakukannya.⁶¹

Hurlock dalam Rusydi Ananda menjelaskan bahwa minat memiliki dua dimensi utama, yaitu:

- 1) Dimensi kognitif, yaitu minat yang terbentuk berdasarkan konsep-konsep yang berkembang terhadap bidang tertentu. Konsep tersebut diperoleh melalui pengalaman pribadi maupun proses pembelajaran di lingkungan sekolah, masyarakat, rumah, dan berbagai platform digital.

⁶⁰Malida Camalia Nizari Bachas, "Pengaruh Media Pembelajaran Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas VIII Di SMP NU Bululawang Tahun Pelajaran 2021/2022." (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2022). 28.

⁶¹Erlina Handriani, "Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Metode Demosstrasi Di Kelas V Mi Ibnu Adam Dasan Baru," *Skripsi*, 2019, 6–54.

- 2) Dimensi afektif, yaitu minat yang tercermin dalam sikap individu terhadap aktivitas yang berkaitan dengan minat tersebut. Dimensi ini terbentuk dari pengalaman pribadi dan pengaruh sikap orang-orang yang dianggap penting, seperti guru, orang tua, maupun teman sebaya.

Kedua dimensi tersebut memiliki peran yang sama penting dalam menentukan tindakan individu serta bentuk penyesuaian sosial dan pribadi yang dilakukan. Meskipun demikian, dimensi afektif dipandang lebih dominan dibandingkan dimensi kognitif karena memiliki pengaruh lebih besar dalam memotivasi tindakan seseorang. Keterikatan emosional positif terhadap suatu minat dapat memperkuat keterlibatan individu dalam aktivitas tertentu. Selain itu, dimensi afektif yang telah terbentuk umumnya lebih stabil dan tidak mudah berubah dibandingkan dimensi kognitif.⁶²

Belajar merupakan proses yang dialami setiap individu dan dapat ditinjau dari sisi proses maupun hasil yang diperoleh. Belajar diartikan sebagai suatu kegiatan yang dapat memberikan perubahan pada diri seseorang, baik berupa pengalaman, pengetahuan, dan keterampilan melalui tahapan tertentu. Proses tersebut melibatkan aspek psikologis, sosial, serta kemampuan keterampilan. Oleh sebab itu, belajar tidak ada batasnya, baik itu dalam penguasaan materi yang diajarkan, atau dapat berupa perkembangan persepsi, pola pikir, kebiasaan, dan berbagai keterampilan lainnya.⁶³

Menurut Keller, minat belajar siswa dapat dijelaskan melalui model ARCS, yang terdiri dari empat komponen, yaitu *Attention* (perhatian), *Relevance* (relevansi), *Confidence* (percaya diri), dan *Satisfaction* (kepuasan). Perhatian

⁶² Rusydi Ananda and Fitri Hayati, *Variabel Belajar: Kompilasi Konsep*, CV. Pusdikra MJ, 2020. 141-142.

⁶³ Rina Dwi Muliani Rina Dwi Muliani and Arusman Arusman, "Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa," *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat* 2, no. 2 (2022): 133–39, <https://doi.org/10.22373/jrpm.v2i2.1684>.

berkaitan dengan kemampuan guru membangkitkan dan mempertahankan fokus siswa selama pembelajaran. Relevansi menunjukkan keterkaitan materi pembelajaran dengan kebutuhan, pengalaman, dan tujuan siswa sehingga pembelajaran terasa lebih bermakna. Percaya diri mengacu pada keyakinan siswa terhadap kemampuannya untuk berhasil dalam belajar. Sementara itu, kepuasan merupakan perasaan bangga dan senang yang muncul setelah mencapai keberhasilan, baik karena dorongan dari dalam diri maupun penghargaan dari lingkungan.⁶⁴

Berdasarkan uraian tersebut, dapat diambil intisari bahwa minat belajar adalah ketertarikan dan keinginan siswa untuk terlibat dalam kegiatan belajar yang mendorong tercapainya tujuan pembelajaran. Minat belajar dipengaruhi oleh aspek kognitif dan afektif serta dapat ditingkatkan melalui perhatian, relevansi, percaya diri, dan kepuasan dalam proses pembelajaran.

b. Tujuan Minat Belajar

Muhammad Furqon mengemukakan bahwa tujuan minat belajar itu ada 3, antara lain:

1) Meningkatkan Motivasi dan Partisipasi Siswa

Minat belajar bertujuan untuk menumbuhkan motivasi pada diri siswa agar dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Jadi jika siswa memiliki rasa suka dan tertarik pada satu bidang ilmu, maka mereka akan cenderung menyimak pembelajaran tersebut. Kondisi tersebut dapat mendorong siswa untuk aktif bertanya, mengerjakan tugas, dan memahami isi materi yang diajarkan.

⁶⁴ Raida, M. Ali Sibram Malisi, and Aghnaita, "Penerapan Model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) Pada Mata Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI 7 Di SMAN 1 Palangka Raya."

2) Mendorong Pembelajaran Berkelanjutan

Minat belajar juga bertujuan membentuk kebiasaan belajar berkelanjutan secara bertahap. Minat belajar yang tinggi dapat mendorong siswa untuk aktif belajar di luar kegiatan pembelajaran. Mereka memiliki motivasi untuk selalu berkembang, mencari ide-ide baru, dan mengembangkan keterampilan yang sudah dimilikinya.⁶⁵

3) Meningkatkan Prestasi Akademik

Tujuan lain dari minat belajar adalah meningkatkan prestasi akademik siswa. Tingginya minat belajar membantu siswa untuk mendengarkan dan memahami materi pembelajaran dengan lebih baik, membantu dalam menyelesaikan tugasnya, serta tidak takut ketika menghadapi ujian. Minat belajar juga berkaitan dengan ketertarikan siswa terhadap kegiatan pembelajaran, karena semakin besar daya tarik siswa terhadap pembelajaran maka dapat berpengaruh juga pada keberhasilan proses belajar. Tingginya minat belajar siswa, dapat mendorong siswa untuk memperoleh prestasi yang lebih baik. Oleh sebab itu, pemberian motivasi kepada siswa sangat penting agar mereka lebih bersemangat dalam belajar dan mampu menciptakan perubahan positif dalam proses pendidikan.⁶⁶

c. Manfaat Minat Belajar

Minat belajar memiliki tujuan utama untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan prestasi akademik siswa sekaligus mendorong terciptanya

⁶⁵Mashudi Mashudi, "Pembelajaran Modern: Membekali Siswa Keterampilan Abad Ke-21," *Al-Mudarris (Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam)* 4, no. 1 (May 1, 2021): 93–114, <https://doi.org/10.23971/mdr.v4i1.3187>.

⁶⁶Muhammad Furqon, *Minat Belajar*, Ed. Andi Asari Annisa Febryanti, *Pt Mafy Media Literasi Indonesia*, 1st Ed., Vol. 8 (Solok, 2024). 7-8.

proses pembelajaran yang berlangsung secara berkelanjutan. Kehadiran minat belajar memberikan berbagai manfaat, di antaranya sebagai berikut:

1) Kualitas Pembelajaran

Tingginya minat belajar pada diri siswa dapat mengarahkan kepada partisipasi dan motivasi dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut memudahkan mereka memahami materi sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dalam menemukan solusi atas berbagai permasalahan.

2) Mengembangkan Keterampilan Abad 21

Tingginya minat belajar dapat mendorong siswa mengembangkan berbagai keterampilan penting, seperti *problem solving*, *critical thinking* dan kreativitas siswa. Selain itu, siswa juga lebih terbuka dalam mengeksplorasi berbagai cara untuk menemukan jawaban atau solusi.

3) Kepuasan dan Kesejahteraan Siswa

Ketertarikan terhadap kegiatan belajar dapat menumbuhkan rasa puas terhadap pengalaman pembelajaran yang dijalani. Hal tersebut memberikan dampak positif terhadap kondisi emosional dan psikologis siswa. Peserta didik yang memiliki minat belajar, mereka cenderung lebih percaya diri dan mampu mengurangi tingkat stres ketika menghadapi tugas pembelajaran.

4) Hubungan Antara Guru dengan Teman Sebaya

Minat belajar turut berperan dalam membangun hubungan komunikasi antara guru dan siswa maupun teman sebaya. Keterlibatan aktif siswa

dalam diskusi dan kerja kelompok membantu menciptakan suasana pembelajaran yang kolaboratif serta inklusif.⁶⁷

d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat belajar

Dalam proses pembelajaran, minat menjadi salah satu aspek psikologis yang memiliki peranan penting terhadap keterlibatan siswa. Minat yang muncul dari diri seseorang akan memberikan efek rasa senang dan tertarik untuk melakukan aktivitas belajar tanpa adanya paksaan dari pihak luar. Tingginya minat belajar berpengaruh besar terhadap keaktifan siswa karena siswa yang memiliki minat belajar, ia cenderung antusias dan bersedia untuk berpartisipasi selama pembelajaran berlangsung.⁶⁸

Menurut Zaki Al Fuad, terdapat beberapa faktor yang dapat menyebabkan rendahnya bahkan hilangnya minat belajar siswa, yaitu sebagai berikut:

- 1) Adanya gangguan pada organ indera, seperti mata, telinga, maupun kelenjar tertentu yang menghambat kemampuan siswa dalam mengikuti pembelajaran.
- 2) Materi pembelajaran dianggap kurang menarik sehingga menimbulkan rasa bosan, terutama apabila kemampuan siswa berada di atas tingkat tuntutan materi yang dipelajari.
- 3) Munculnya masalah psikologis yang membuat siswa cenderung menghindari realitas, yang ditunjukkan melalui sikap tidak berminat terhadap kegiatan belajar maupun aktivitas lainnya.

⁶⁷Muhammad Furqon, *Minat Belajar*, Ed. Andi Asari Annisa Febryanti, *Pt Mafy Media Literasi Indonesia*, 1st Ed., Vol. 8 (Solok, 2024). 8-9.

⁶⁸Rina Dwi Muliani and Arusman, "Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa." 134.

- 4) Perhatian siswa lebih banyak tertuju pada aktivitas di luar pembelajaran, seperti olahraga, pekerjaan teknis, atau kegiatan lain yang memiliki nilai ekonomi.
- 5) Sikap acuh yang diperlihatkan siswa terkadang bukan menggambarkan kondisi sebenarnya, melainkan sebagai cara untuk menunjukkan bahwa mereka tidak ingin bersaing dengan individu lain yang dianggap lebih unggul.
- 6) Terjadinya konflik pribadi dengan guru atau orang tua yang mendorong siswa menunjukkan sikap tidak berminat sebagai bentuk perlawanan.⁶⁹

e. Upaya Meningkatkan Minat Belajar

Upaya untuk menumbuhkan minat terhadap mata pelajaran adalah menghubungkannya dengan minat yang telah dimiliki siswa sebelumnya. Minat belajar akan berkembang lebih mudah apabila siswa memahami manfaat serta daya tarik dari mata pelajaran yang dipelajari. Pemahaman tersebut dapat diperoleh melalui penjelasan guru, buku, maupun pengalaman belajar siswa sendiri.

J.T. Loekmono dalam penelitian Totong Heri menyebutkan beberapa upaya yang dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa, di antaranya sebagai berikut:

- 1) Melakukan pemeriksaan terhadap kondisi fisik dan mental siswa guna mengetahui kemungkinan adanya faktor jasmani maupun psikologis yang memengaruhi rendahnya minat belajar.
- 2) Menggunakan variasi metode pembelajaran dan memanfaatkan media yang menarik agar siswa merasa termotivasi.

⁶⁹Zaki Al Fuad and Zuraini, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas 1 SDN Kute Padang," *Jurnal Tunas Bangsa* 3, no. 2 (2016): 54, <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/625>.

- 3) Melakukan konfirmasi dengan guru lain untuk mengetahui apakah perilaku siswa hanya muncul pada mata pelajaran tertentu atau terjadi secara umum pada semua pelajaran.
- 4) Memperhatikan pengaruh lingkungan keluarga terhadap pembentukan minat belajar siswa.
- 5) Mengenali gaya belajar siswa sehingga strategi pembelajaran yang diterapkan dapat disesuaikan dengan karakteristik masing-masing peserta didik.

Berdasarkan berbagai langkah tersebut, dapat dipahami bahwa minat belajar siswa dipengaruhi oleh beragam faktor. Guru dituntut mampu menentukan strategi yang tepat agar siswa dapat menemukan ketertarikan dalam belajar. Mengingat setiap siswa memiliki karakteristik dan kebutuhan yang berbeda, maka upaya yang dilakukan juga perlu disesuaikan. Dengan konsistensi peran guru dan pihak-pihak terkait lainnya, minat belajar siswa dapat ditumbuhkan sehingga tujuan pembelajaran dapat terealisasi secara optimal.⁷⁰

f. Indikator Minat Belajar

Minat dapat dipahami sebagai hasil dari motivasi yang berasal dari dalam diri individu yang mendorong seseorang untuk melakukan suatu tindakan tertentu. Dalam pembelajaran, siswa terdorong untuk belajar karena adanya motivasi yang menjadi dasar penggerak aktivitas belajar mereka. Minat memiliki peran sebagai potensi psikologis yang mampu memperkuat motivasi tersebut. Ketika siswa memiliki motivasi tinggi, kegiatan belajar akan dilakukan secara lebih optimal.

⁷⁰Totong Heri, "Meningkatkan Motivasi Minat Belajar Siswa," *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan* 15, no. 1 (2019): 71-72, <https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1369>.

Sebaliknya, rendahnya minat terhadap mata pelajaran tertentu menyebabkan siswa kurang memperhatikan penjelasan guru.⁷¹

Menurut Uri Uswatun, terdapat beberapa indikator dalam minat belajar, yaitu:

1) Perasaan senang

Setiap aktivitas atau pengalaman yang dialami seseorang selalu disertai dengan perasaan, baik positif maupun negatif. Perasaan tersebut berkaitan dengan fungsi kognitif yang muncul melalui pengamatan, penilaian, ingatan, atau pemikiran terhadap suatu hal. Apabila siswa memberikan penilaian positif terhadap pengalaman belajarnya, maka akan muncul perasaan senang. Sebaliknya, penilaian negatif akan memunculkan rasa tidak senang. Perasaan senang dapat meningkatkan minat belajar, terutama apabila disertai sikap positif. Sebaliknya, perasaan tidak senang dapat menghambat proses belajar karena kurangnya sikap positif yang mendukung tumbuhnya minat.⁷²

2) Ketertarikan untuk belajar

Ketertarikan siswa terhadap materi yang disampaikan guru dapat terlihat melalui respons mereka selama pembelajaran berlangsung. Materi yang dapat memunculkan rasa keingintahuan siswa akan membuat mereka lebih terdorong untuk belajar. Oleh karena itu, ketika guru memberikan tugas, siswa tidak akan menunda untuk mengerjakannya.

⁷¹Andi Archu, "Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran," *Jurnal Idaarah* III, no. 2 (2019): 205–15.

⁷²Toni Nurlina Ariani Hrp, Zulaini Masruro, Siti Zahara Saragih, Romsidah Hasibuan, Siti Suharni Simamora, *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*, ed. N. Rismawati, *Widina Bhakti Persada*, 1st ed. (Bandung, 2022), 29-30. <https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>.

3) Perhatian saat belajar

Siswa yang merasa senang dan tertarik terhadap suatu bidang ilmu, ia akan cenderung lebih memperhatikan kegiatan pembelajaran. Perhatian tersebut dapat dilihat dari cara ia mulai menyimak, dan memahami materi yang diajarkan, serta menyelesaikan seluruh tugas yang diberikan kepadanya.

4) Partisipasi dalam belajar

Siswa yang memiliki perasaan senang, perhatian, dan ketertarikan terhadap pembelajaran akan terdorong untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Partisipasi aktif biasanya muncul secara otomatis ketika ketiga indikator sebelumnya telah dimiliki oleh siswa.⁷³

4. Mata Pelajaran Fiqih

Secara etimologis, fiqih berarti ilmu atau pemahaman. Dalam terminologi keilmuan Islam, fiqih termasuk salah satu cabang ilmu agama selain ilmu tauhid (teologi) dan ilmu tasawuf. Fiqih disebut sebagai ilmu karena proses perumusannya menggunakan metode ilmiah, baik dalam tahap pengkajian maupun penyampaian kepada masyarakat.⁷⁴

Mata pelajaran fiqih diajarkan pada seluruh jenjang pendidikan madrasah, mulai dari MI, MTs, hingga MA. Materi yang disusun pada setiap jenjang dilakukan secara bertahap guna mencapai kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik. Adapun ruang lingkup materi fiqih pada masing-masing jenjang dijelaskan sebagai berikut:

⁷³Khasanah, "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Pai Siswa Kelas V Sd N 01 Batangharjo." 10-11.

⁷⁴Muhammad Rahmatullah and Rusnila Hamid, *Muhammad Rahmatullah Rusnila Hamid Mansur*, ed. Kartini (Pontianak: IAIN Pontianak Press, 2014). 1.

a. Materi fiqih di Madrasah Ibtidaiyah (MI)

Pembelajaran fiqih pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah (MI) diarahkan untuk mengenalkan peserta didik pada dua bidang utama dalam kajian fiqih, yaitu fiqih ibadah dan fiqih muamalah. Pada aspek fiqih ibadah, materi yang dipelajari meliputi tata cara bersuci (taharah), salat, puasa, zakat, serta pelaksanaan ibadah haji. Sementara itu, fiqih muamalah di tingkat MI mencakup pemahaman mengenai makanan dan minuman halal maupun haram, pelaksanaan khitan dan kurban, serta pengenalan dasar-dasar transaksi ekonomi seperti jual beli dan pinjam meminjam.

b. Materi fiqih di Madrasah Tsanawiyah (MTS)

Pada tingkat Madrasah Tsanawiyah (MTs), pembelajaran fiqih diarahkan untuk memperkuat pemahaman peserta didik terhadap hukum-hukum Islam yang mengatur hubungan manusia dengan Allah SWT maupun hubungan antarsesama manusia. Materi pada aspek ibadah mencakup berbagai bentuk ibadah wajib dan sunah, seperti tata cara bersuci, salat, sujud, adzan dan iqamah, zikir serta doa setelah salat, pengurusan jenazah, ziarah kubur, zakat, puasa, haji dan umrah, hingga kurban dan aqiqah. Adapun pada aspek muamalah, materi yang dipelajari meliputi hukum jual beli, riba, ‘ariyah, qirad, utang piutang, gadai, dhoman, serta sistem upah dalam kehidupan sosial dan ekonomi.

c. Materi fiqih di Madrasah Aliyah (MA)

Pada jenjang Madrasah Aliyah (MA), materi fiqih disajikan secara lebih mendalam dan analitis. Pembelajaran difokuskan pada pemahaman prinsip-prinsip ibadah dan syariat Islam, ketentuan hukum zakat dan haji, serta berbagai persoalan dalam bidang muamalah, jinayah (pidana Islam), dan hudud (hukuman dalam Islam). Selain itu, siswa juga mempelajari sistem peradilan Islam, hukum keluarga dan waris, ketentuan siyasah syar’iyah (politik Islam), serta pengantar

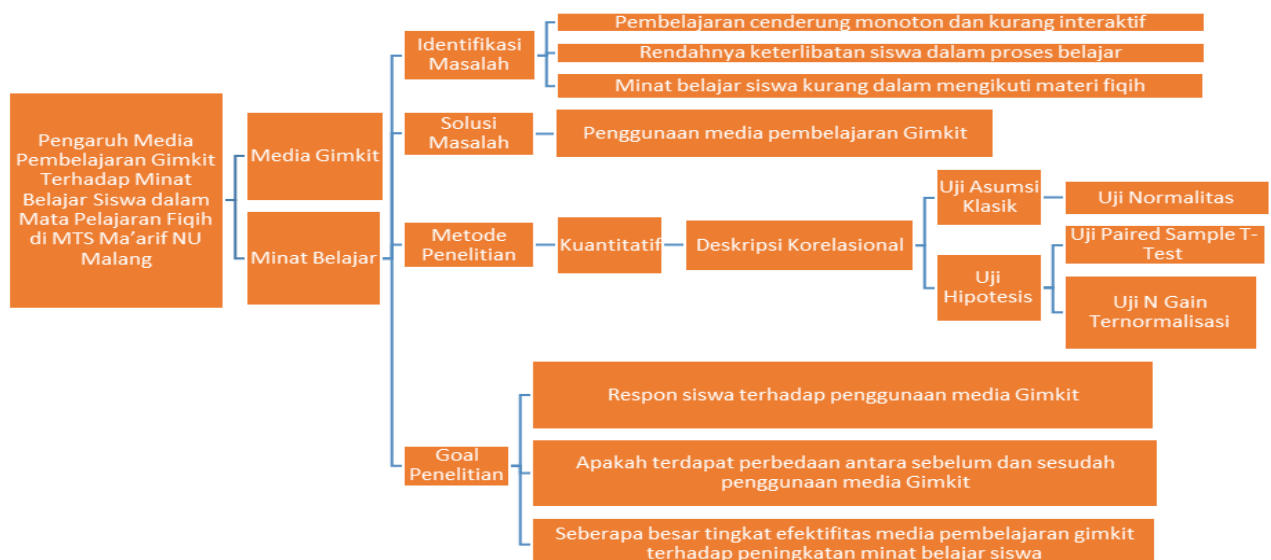
terhadap tema-tema pokok dalam ushul fiqih. Dengan demikian, pembelajaran pada tingkat MA terbagi ke dalam dua bidang utama, yaitu Fiqih dan Ushul Fiqih, yang menjadi fondasi pemahaman hukum Islam secara komprehensif.

B. Kerangka Berpikir

Penelitian ini didasarkan pada 2 variabel, variabel x nya adalah media pembelajaran gimkit Gimkit sebagai media interaktif untuk mendukung pembelajaran fiqih, sementara variabel y nya adalah minat belajar siswa. Penelitian dilakukan dengan membandingkan kondisi minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan Gimkit sehingga dapat diketahui ada atau tidaknya perbedaan signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa.

Apabila setelah penggunaan Gimkit ditemukan adanya perbedaan yang signifikan, maka dapat diputuskan bahwa media gimkit berkontribusi positif terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran fiqih. Sebaliknya, apabila tidak ditemukan perbedaan yang signifikan, maka penerapan Gimkit dalam pembelajaran di MTs Ma'arif NU Malang menunjukkan bahwa media tersebut belum mampu memberikan pengaruh yang berarti terhadap peningkatan minat belajar peserta didik. Alur berpikir dalam penelitian ini kemudian disajikan dalam bentuk bagan berikut:

Tabel 2. 1 - Kerangka Berpikir



C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang diajukan. Jawaban ini bersifat sementara karena masih didasarkan pada teori yang relevan dari kajian pustaka, namun belum diuji melalui data empiris. Oleh karena itu, hipotesis dipandang sebagai dugaan teoretis yang memerlukan pembuktian lebih lanjut dengan penelitian lapangan.⁷⁵

Berdasarkan penelitian dan teori yang telah diuraikan diatas, maka dapat memperoleh hipotesis sebagai berikut:

Hipotesis Ditolak (H_0)

1. Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa sebelum dan setelah penerapan media pembelajaran Gimkit.
2. Penggunaan media pembelajaran Gimkit tidak efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Hipotesis Diterima (H_a)

1. Terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa sebelum dan setelah penerapan media pembelajaran Gimkit.
2. Penggunaan media pembelajaran Gimkit efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di MTs Ma'arif NU Malang.

Adapun kriteria pengambilan keputusan yang digunakan adalah:

1. Apabila nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.
2. Apabila nilai Sig. (2-tailed) $\geq 0,05$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

⁷⁵K Nisak, "Pengaruh Media Pembelajaran Prezi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas X Di Madrasah Aliyah Negeri 1 Kabupaten Mojokerto" (UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2021), <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/32348>.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Desain Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif. Menurut Abigail Soesana dkk. data kuantitatif merupakan jenis data yang tergolong dalam skala pengukuran statistik. Fakta dan fenomena penelitian tidak dijelaskan menggunakan bahasa alami, melainkan direpresentasikan melalui hasil pengukuran atau perhitungan dalam bentuk angka.⁷⁶ Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengkaji populasi maupun sampel tertentu dengan memanfaatkan instrumen penelitian. Penggunaan teori dalam pendekatan ini berfungsi sebagai dasar penyusunan hipotesis yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah penelitian.⁷⁷

Desain yang digunakan dalam penelitian ini ialah Pre Eksperimen dengan bentuk One Group Pretest Posttest. Karimuddin menjelaskan bahwa desain tersebut digunakan untuk mengetahui perbedaan antara hasil pretest dan posttest yang diberikan kepada responden. Tahap awal dilakukan melalui pengamatan single pretest pada satu kelompok responden sebelum diberikan perlakuan. Setelah perlakuan diterapkan, pengamatan single posttest dilakukan kembali terhadap kelompok yang sama dengan ukuran pengukuran yang setara.⁷⁸

Tabel 3. 1 – Desain Penelitian

Pretestt	Perlakuan	Posttestt
O1	X	O2

Keterangan :

X = Pembelajaran menggunakan media pembelajaran gimkit

O1 = Nilai pretestt

O2 = Nilai posttest

⁷⁶Abigail Soesana et al., *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, ed. Abdul Karim, 1st ed. (Yayasan Kita Menulis, 2023). 32.

⁷⁷Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, 2020. 8.

⁷⁸Misbahul Jannah Karimuddin Abdullah and Ketut Ngurah Ardiawan Suryadin Hasda, Zahara Fadilla, Masita, Ns. Taqwin Meilida Eka Sari, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, ed. Nanda Saputra, *Yayasan Penerbit Muhammad Zaini*, 1st ed. (Pidie, 2022). 104.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di MTs Ma'arif NU Malang yang bertempat di Jl. H. Abd Ghofur No. 9, Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur.⁷⁹ Penelitian dilaksanakan di MTs Ma'arif NU Malang yang beralamat di Jl. H. Abd Ghofur No. 9, Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur. Penentuan lokasi penelitian mempertimbangkan beberapa aspek, antara lain kemudahan akses, ketersediaan sarana pendukung, serta kesiapan sekolah dalam menunjang pelaksanaan penelitian agar proses pengumpulan data dapat berlangsung secara optimal. MTs Ma'arif NU Malang dipilih karena madrasah tersebut aktif mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi, termasuk penggunaan media digital seperti Gimkit, sehingga dinilai relevan sebagai lokasi penelitian.

C. Variabel Penelitian

Penelitian ini melibatkan dua variabel. *Variabel independen* (X) berupa media pembelajaran Gimkit, yaitu platform permainan interaktif yang dimanfaatkan untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik melalui fitur kuis, leaderboard, serta sistem poin yang mampu membangun semangat belajar siswa. Pendapat Maulidina menyebutkan bahwa media berbasis gamifikasi efektif dalam mendorong keterlibatan aktif sekaligus meningkatkan motivasi belajar siswa.⁸⁰ Sementara itu, *variabel dependen* (Y) adalah minat belajar siswa yang dipahami sebagai dorongan internal dan ketertarikan siswa terhadap kegiatan belajar, yang tampak melalui perhatian, keterlibatan, antusiasme, dan kesadaran siswa selama proses pembelajaran berlangsung.⁸¹

⁷⁹“Profil MTS Ma'arif NU Malang,” n.d., <https://e-gsm.edumate.id/schools/mts-maarif-nu-kota-malang>.

⁸⁰Mochammad Maulidina, Susilaningsih Susilaningsih, and Zainul Abidin, “Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar,” *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran* 4, no. 2 (2018): 113–18, <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p113>. 113-118.

⁸¹Suarifqi Diantama and Esti Puji Budiarti, “Model Pembelajaran Karyawisata Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP,” *Tulip: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan* 9, no. 2 (2020): 1–18.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi penelitian terdiri atas seluruh siswa kelas VIII MTs Ma'arif NU Malang yang berjumlah 18 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan ialah *non probability sampling* dengan metode sampling jenuh, sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Teknik sampling jenuh umumnya digunakan pada penelitian dengan jumlah populasi kecil, biasanya kurang dari 30 orang. Penggunaan teknik ini bertujuan agar generalisasi hasil penelitian memiliki tingkat kesalahan yang rendah.⁸²

E. Data dan Sumber Data

Secara etimologis, istilah data merupakan jamak dari “*datum*” yang berasal dari bahasa Latin. Data berfungsi sebagai informasi atau keterangan yang berasal dari variabel yang diamati, diukur, serta dihitung sehingga dapat menjelaskan suatu permasalahan. Dengan demikian, data dapat disajikan dalam bentuk numerik maupun kategoris.⁸³ Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi *data primer* dan *data sekunder*. Data primer diperoleh langsung dari sumber utama atau informan penelitian. Sementara itu, data sekunder bersumber dari dokumen, arsip, dan sumber lain yang berkaitan dengan fokus penelitian. Data primer diperoleh melalui angket mengenai minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media Gimkit, sedangkan data sekunder diperoleh dari dokumen sekolah seperti daftar hadir siswa, nilai, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran.⁸⁴

Tabel 3. 2 – Data dan Sumber data penelitian

Variabel Penelitian	Sumber Data	Instrumen
Media Pembelajaran Gimkit	Siswa	Angket/Kuesioner
Minat Belajar	Siswa	Angket/Kuesioner

⁸²Indra Tjahyadi Tamaulina Br. Sembiring, Irmawati, Muhammad Sabir, *Buku Ajar Metodologi Penelitian (Teori Dan Praktik)*, STAIN Kediri Press: Jawa Timur, 1st ed. (Karawang: Saba Jaya Publisher, 2024), 216. <https://share.google/bwMuI6ijfrGEak2ee>.

⁸³Karimuddin Abdullah and Suryadin Hasda, Zahara Fadilla, Masita, Ns. Taqwin Meilida Eka Sari, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. 63.

⁸⁴Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. 137.

F. Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi angket dan dokumentasi. Angket digunakan untuk memperoleh data mengenai minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media Gimkit. Adapun dokumentasi dimanfaatkan sebagai data pendukung berupa daftar hadir, nilai siswa, dan foto kegiatan pembelajaran.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen utama penelitian berupa angket media pembelajaran dan angket minat belajar siswa. Angket media pembelajaran disusun berdasarkan empat indikator, yaitu relevansi, kemenarikan, kemudahan, dan kebermanfaatan.⁸⁵ Sementara itu, angket minat belajar siswa mengacu pada empat indikator yang terdiri atas perasaan senang, perhatian dalam belajar, keterlibatan aktif, dan kesadaran belajar.⁸⁶

Penggunaan skala Likert empat poin dalam angket dimaksudkan untuk menghindari adanya pilihan jawaban netral yang dapat menimbulkan keraguan pada responden. Dengan skala tersebut, responden diharapkan mampu menunjukkan sikap yang lebih jelas, baik setuju maupun tidak setuju terhadap setiap pernyataan. Menurut Sutrisno Hadi yang dikutip oleh Malida Camalia, modifikasi skala empat poin dilakukan untuk menghilangkan opsi jawaban tengah karena beberapa alasan, yaitu:

1. Undecided: responden kerap memilih jawaban netral akibat ketidakmampuan menentukan sikap
2. Multi interpretable: jawaban netral berpotensi menimbulkan penafsiran ganda
3. Central tendency effect: adanya pilihan jawaban di tengah dapat menyebabkan kecenderungan responden untuk memilih jawaban tersebut, terutama bagi mereka

⁸⁵Bachas, "Pengaruh Media Pembelajaran Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Ips Kelas Viii Di Smp Nu Bululawang Tahun Pelajaran 2021/2022." 28.

⁸⁶Khasanah, "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Pai Siswa Kelas V Sd N 01 Batangharjo." 10-11.

yang ragu-ragu mengenai arah pendapat mereka, apakah setuju atau tidak setuju.⁸⁷

Berikut adalah pedoman penilaian skor skala Likert dan kisi-kisi instrument penelitian pada tabel 3.3 dan 3.4 :

Tabel 3. 3 - Skor Penilaian Skala Likert

No.	Item Positif	Item Negatif	Skor
1	Sangat Tidak Setuju	Sangat Setuju	1
2	Tidak Setuju	Setuju	2
3	Setuju	Tidak Setuju	3
4	Sangat Setuju	Sangat Tidak Setuju	4

Tabel 3. 4 – Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Variabel Penelitian	Indikator	Teknik Pengumpulan Data	Nomer Item
Media Pembelajaran	Relevansi	Angket	1,2,3
	Kemenarikan		4,5,6
	Kemudahan		7,8,9,10
	Kebermanfaatan		11,12,13,14,15
Minat Belajar	Perasaan Senang		1,2,3,4,5
	Ketertarikan		6,7,8,9
	Perhatian Siswa		10,11,12
	Partisipasi Aktif		13,14,15

H. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui kemampuan instrumen penelitian dalam mengukur variabel yang diteliti. Validitas data menjadi indikator utama dalam menentukan ketepatan pengukuran variabel penelitian. Dalam penelitian kuantitatif, validitas berkaitan dengan keabsahan instrumen sehingga instrumen harus lolos pengujian agar hasil penelitian dapat dinyatakan sah. Penelitian ini menggunakan rumus Pearson Product Moment dalam analisis validitas instrumen. Instrumen dinyatakan valid apabila nilai koefisien korelasi hasil perhitungan (r -hitung) lebih besar daripada r -tabel pada taraf signifikansi 5% atau 0,05. Dengan demikian,

⁸⁷Bachas, "Pengaruh Media Pembelajaran Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas VIII Di SMP NU Bululawang Tahun Pelajaran 2021/2022." 50-51.

instrumen dikategorikan valid jika $r\text{-hitung} \geq r\text{-tabel}$, sedangkan apabila $r\text{-hitung} < r\text{-tabel}$ maka instrumen dinyatakan tidak valid.⁸⁸ Adapun rumus pearson product moment sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2][N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}}$$

Keterangan:

Rxy : Koefisien koerlasi antara X dan Y
N : Jumlah Responden
ΣX : Jumlah jawaban tiap item pernyataan
ΣY : Jumlah total jawaban item pernyataan
XY : Jumlah hasil perkalian antara X dan Y

a. Validitas Media Pembelajaran

Instrumen penelitian yang telah disusun berdasarkan kisi-kisi pada tabel 3.4 diuji coba kepada 34 responden di luar sampel utama penelitian yang memiliki karakteristik hampir sama dengan responden penelitian. Hal ini dilakukan agar hasil uji validitas mampu menggambarkan tingkat ketepatan dan kelayakan instrumen sebelum digunakan dalam pengumpulan data utama.

Tabel 3. 5 - Uji Validitas Media Pembelajaran (X)

No. Item	Nilai r_{hitung}	Nilai r_{tabel} 5%	Keterangan
1	0.329	0.3388	TIDAK VALID
2	.506**		VALID
3	.345*		VALID
4	.352*		VALID
5	.621**		VALID
6	.492**		VALID
7	.677**		VALID
8	.508**		VALID
9	.452**		VALID
10	.591**		VALID
11	.730**		VALID
12	.591**		VALID
13	.381*		VALID

⁸⁸Soesana et al., *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. 69-74.

14	.738**		VALID
15	.590**		VALID

Sumber: Data Primer, diolah oleh SPSS 26

Berdasarkan hasil uji validitas instrumen media pembelajaran terhadap 34 responden uji coba, diperoleh nilai koefisien korelasi (rhitung) pada masing-masing item yang kemudian dibandingkan dengan rtabel pada taraf signifikansi 5%, yaitu sebesar 0,3388. Item dinyatakan valid apabila rhitung lebih besar daripada rtabel, sedangkan item dengan rhitung lebih kecil dari rtabel dikategorikan tidak valid.

Hasil pengujian menggunakan bantuan SPSS 26 menunjukkan bahwa dari 15 item yang diuji, sebanyak 14 item dinyatakan valid, yaitu item nomor 2 hingga 15, sedangkan item nomor 1 dinyatakan tidak valid (perhitungan manual menggunakan rumus Pearson Product Moment dapat dilihat pada lampiran 7). Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar item mampu merepresentasikan indikator media pembelajaran yang diukur. Item nomor 1 memiliki nilai rhitung sebesar 0,329 yang lebih kecil dibandingkan rtabel 0,3388 sehingga dinyatakan tidak valid. Oleh sebab itu, item tersebut dianggap belum mampu mengukur variabel media pembelajaran secara optimal dan perlu dihapus agar tidak memengaruhi kualitas instrumen yang valid. Peneliti kemudian menetapkan penggunaan 14 item instrumen nomor 2–15 untuk tahap penelitian selanjutnya.

b. Uji Validitas Instrumen Minat Belajar (Y)

Tabel 3. 6 - Uji Validitas Minat Belajar (Y)

No. Item	Nilai r_{hitung}	Nilai r_{tabel} 5%	Keterangan
1	.731**		VALID
2	0.254		TIDAK VALID
3	.442**		VALID
4	.654**		VALID

5	.346*	0.3388	VALID
6	.809**		VALID
7	.479**		VALID
8	.470**		VALID
9	.379*		VALID
10	.415*		VALID
11	.727**		VALID
12	.440**		VALID
13	.687**		VALID
14	.572**		VALID
15	.410*		VALID

Sumber: Data Primer, diolah oleh SPSS 26

Uji validitas instrumen minat belajar (Y) dilakukan terhadap 34 responden di luar sampel utama menggunakan 15 item pernyataan. Nilai rhitung kemudian dibandingkan dengan rtabel pada taraf signifikansi 5%, yaitu sebesar 0,3388. Berdasarkan hasil pengujian menggunakan SPSS 26 pada tabel 3.6, terdapat satu item yang dinyatakan tidak valid, yaitu item nomor 2 (perhitungan manual menggunakan rumus Pearson Product Moment dapat dilihat pada lampiran 8). Ketidakvalidan item tersebut disebabkan nilai rhitung lebih kecil dibandingkan rtabel, yakni $0,254 < 0,3388$. Setelah pelaksanaan uji coba, peneliti memutuskan untuk menghapus item yang tidak valid dan menggunakan seluruh item valid pada tahap penelitian berikutnya.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan memperoleh instrumen penelitian yang dapat dipercaya sehingga data yang dihasilkan relevan dengan tujuan penelitian. Pengujian ini digunakan untuk mengetahui kestabilan jawaban instrumen pada waktu yang berbeda. Tingkat reliabilitas ditentukan melalui koefisien (r_{11}) yang mendekati angka 1 untuk menunjukkan konsistensi yang semakin tinggi. Instrumen dinyatakan reliabel apabila $r_{11} \geq 0,600$, sedangkan jika $r_{11} \leq 0,600$ maka instrumen dianggap

tidak reliabel. Penelitian ini menggunakan rumus Cronbach Alpha dalam pengujian reliabilitas.⁸⁹ Adapun rumus Cronbach Alpha sebagai berikut :

$$\sigma_{i^2} = \frac{\Sigma X_{i^2} - \frac{(\Sigma X_i)^2}{n}}{n}$$

$$\sigma_{T^2} = \frac{\Sigma X^2 - \frac{(\Sigma X)^2}{n}}{n}$$

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\Sigma \sigma_{b^2}}{\sigma_{T^2}} \right]$$

N = jumlah sampel

X_i = jawaban subjek untuk setiap butir soal

ΣX = total jawaban subjek untuk setiap butir soal

σ_{T^2} = Varian total

$\Sigma \sigma_{b^2}$ = jumlah varian butir

r_{11} = koefisien reliabilitas instrument

K = jumlah item pernyataan

a. Uji Reliabilitas Instrumen Media Pembelajaran (X)

Berdasarkan hasil uji validitas pada tabel 3.5, jumlah item instrumen variabel X yang diuji reliabilitas sebanyak 14 item menggunakan rumus Cronbach's Alpha dan diperkuat melalui bantuan SPSS 26 sebagaimana ditampilkan pada tabel 3.7.

Tabel 3. 7 – Uji Reliabilitas Media Pembelajaran (X)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.818	14

Sumber: Data Primer, diolah oleh SPSS 26

Hasil uji reliabilitas menggunakan SPSS 26 pada tabel 3.7 menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,818. Berdasarkan ketentuan bahwa instrumen

⁸⁹Marelianda Al Dianty Rineliana et al., *Statistik Dan Validitas Penelitian*, ed. Panji Priantono Putra, 1st ed. (Batam: CV. Rey Media Grafika, 2026). 166-167.

dinyatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,600, maka instrumen media pembelajaran pada penelitian ini memenuhi kriteria reliabilitas.

b. Uji Reliabilitas Minat Belajar (Y)

Hasil uji validitas pada tabel 3.6 menunjukkan bahwa jumlah item instrumen variabel Y yang diuji reliabilitas sebanyak 14 item menggunakan rumus Cronbach's Alpha dengan bantuan SPSS 26 yang ditampilkan pada tabel 3.8.

Tabel 3. 8 – Uji Reliabilitas Minat Belajar (Y)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.812	14

Sumber: Data Primer, diolah oleh SPSS 26

Berdasarkan hasil pengujian reliabilitas menggunakan SPSS 26 pada tabel 3.8, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,812. Mengacu pada ketentuan bahwa instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,600, maka instrumen minat belajar dalam penelitian ini dinyatakan reliabel.

I. Analisis Data

1. Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran umum mengenai distribusi dan karakteristik data tanpa melakukan penarikan kesimpulan inferensial maupun generalisasi. Analisis ini memanfaatkan ukuran pemusatan, seperti mean, median, dan modus, serta ukuran penyebaran berupa rentang, varians, dan standar deviasi.⁹⁰

2. Uji Prasyarat Analisis (Uji normalitas)

Uji normalitas dilakukan untuk memastikan bahwa data penelitian berdistribusi normal sebagai syarat analisis statistik parametrik. Pengujian ini digunakan untuk

⁹⁰Elfrianto Et Al., *Panduan Lengkap Analisis Statistik Untuk Penelitian Skripsi, Tesis, Dan Disertasi*, Ed. Zainal Azis, 1st Ed. (Medan: Umsu Prss, 2025). 45.

menilai parameter populasi berdasarkan sampel penelitian. Interpretasi hasil pengujian didasarkan pada nilai signifikansi, yaitu:

- $\text{sig} < 0,05$ menunjukkan data tidak berdistribusi normal.
- $\text{sig} \geq 0,05$ menandakan data berdistribusi normal.⁹¹

Penelitian ini menggunakan uji Shapiro-Wilk karena jumlah sampel relatif kecil (≤ 50). Uji tersebut memiliki sensitivitas tinggi dalam mendeteksi penyimpangan distribusi data terhadap distribusi normal, meskipun proses perhitungannya lebih kompleks dibandingkan metode lainnya. Dalam penerapannya, Shapiro-Wilk menggunakan data mentah yang tidak disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi. Data diurutkan terlebih dahulu, kemudian dikelompokkan dan dikonversikan ke dalam perhitungan Shapiro-Wilk. Selain itu, data dapat ditransformasikan ke dalam nilai Z untuk menentukan luas kurva distribusi normal.⁹²

Adapun rumus uji Shapiro wilk sebagai berikut:

$$T_3 = \frac{1}{D} \left[\sum_{i=1}^K a_i (X_{n-i+1} - X_i) \right]^2$$

Keterangan:

n = Jumlah data

a = Coefficient test Shapiro Wilk⁹³

3. Uji Hipotesis

a) Uji Paired Sample T-Test

Penelitian ini menggunakan uji paired sample t-test untuk membandingkan rata-rata dua perlakuan berbeda pada sampel yang sama sehingga dapat diketahui adanya

⁹¹Hotmaulina Sihotang, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Pusat Penerbitan Dan Pencetakan Buku Perguruan Tinggi Universitas Kristen Indonesia Jakarta, (jakarta, 2023), 117-121. <http://www.nber.org/papers/w16019>.

⁹²Zakirman Zulfa, *Pengantar Statistik Sosial*, 1st ed. (Padang: STKIP PGRI Sumbar Press, 2020). 35.

⁹³Ineu Sintia, Muhammad Danil Pasarella, And Darnah Andi Nohe, "Kasus Tingkat Pengangguran Di Jawa," *Prosiding Seminar Nasional Matematika, Statistika, Dan Aplikasinya* 2, No. Mei (2022): 325.

perbedaan signifikan antara kedua kondisi tersebut.⁹⁴ Adapun Rumus Paired Sampel

T-test dibawah ini:

$$t_{hit} = \frac{\bar{D}}{\frac{SD}{\sqrt{n}}}$$

$$SD = \sqrt{var}$$

$$var(S^2) = \frac{1}{n-1} \sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2$$

t = nilai t-hitung

$\bar{D}$ = rata-rata selisih pengukuran 1 dan 2

SD = standar deviasi selisih pengukuran 1 dan 2

n = jumlah sampel⁹⁵

b) Uji N Gain Score

Uji gain ternormalisasi (N-Gain) digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan kemampuan siswa setelah memperoleh perlakuan. Peningkatan tersebut dihitung berdasarkan selisih antara skor pretest dan posttest siswa. N-Gain merupakan perbandingan antara gain aktual dengan gain maksimum. Gain aktual menunjukkan peningkatan skor yang benar-benar dicapai siswa, sedangkan gain maksimum merupakan peningkatan skor tertinggi yang secara teoritis mungkin dicapai. Rumus N-Gain ternormalisasi adalah sebagai berikut:

$$Gain\ Ternormalisasi\ (g) = \frac{skor\ posttest - skor\ pretest}{skor\ ideal - skor\ pretest}$$

⁹⁴H Rohman, “Analisis Tingkat Kepatuhan Wajib Pajak Orang Pribadi Dalam Pelaporan SPT Sebelum Dan Di Masa Pandemi Covid-19” (Universitas islam Negeri Maulana Malik Ibrahim malang, 2021), 41. <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/39171>.

⁹⁵Nuryadi et al., *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*, 1st ed. (Bantul: Gramasurya, 2017).102.

Untuk menginterpretasikan hasil N-Gain terhadap tingkat keefektifan media pembelajaran gimkit dalam meningkatkan minat belajar siswa, digunakan kriteria sebagai berikut:⁹⁶

Nilai Persen	Kriteria
<40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

J. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dilaksanakan secara sistematis melalui beberapa tahapan. Tahap perencanaan meliputi penyusunan proposal penelitian, pengajuan izin penelitian kepada pihak sekolah, serta penyusunan instrumen penelitian. Tahap berikutnya adalah pelaksanaan yang mencakup pemberian pretest, penerapan pembelajaran menggunakan media Gimkit, dan pemberian posttest. Selanjutnya, pengumpulan data dilakukan melalui angket dan dokumentasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, dan uji paired sample t-test. Tahap akhir berupa penyusunan laporan hasil penelitian serta perumusan rekomendasi penelitian. Melalui prosedur penelitian yang tersusun secara terencana dan sistematis tersebut, diharapkan hasil penelitian memiliki tingkat keabsahan tinggi dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

⁹⁶Gito Supriadi, Statistik Penelitian Pendidikan, 1st ed. (Yogyakarta: UNY press, 2021). 179-181.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data

1. Sejarah Berdirinya MTs Ma'arif NU Kota Malang

MTs Ma'arif NU Kota Malang berdiri pada tahun 2013 sebagai wujud implementasi komitmen Lembaga Pendidikan Ma'arif Nahdlatul Ulama dalam memperluas layanan pendidikan yang berorientasi pada nilai-nilai keislaman dan semangat kebangsaan. Kehadiran madrasah ini tidak terlepas dari gagasan para tokoh Nahdlatul Ulama, seperti KH. A. Wahid Hasyim, KH. Mahfudz Shiddiq, dan KH. Abdullah Ubaid, yang sejak tahun 1929 telah memandang pentingnya pembangunan sistem pendidikan yang terorganisasi dan mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan masyarakat. Pemikiran tersebut kemudian memperoleh legitimasi organisatoris melalui Mukhtar NU ke-4 di Semarang yang menjadi tonggak awal berdirinya Ma'arif sebagai lembaga pendidikan formal di lingkungan NU. Dari proses historis tersebut, berbagai lembaga pendidikan Ma'arif berkembang di sejumlah daerah, termasuk di Kota Malang.

Kegiatan operasional MTs Ma'arif NU Kota Malang mulai berjalan pada tahun 2014 dengan lokasi di Jl. H. Abd Ghofur No. 9, Lowokwaru, Kota Malang. Letaknya yang strategis memudahkan masyarakat untuk mengakses layanan pendidikan yang disediakan. Madrasah ini hadir sebagai alternatif pendidikan tingkat menengah pertama yang tidak hanya menekankan penguasaan ilmu pengetahuan umum, tetapi juga memperkuat aspek moral dan spiritual peserta didik. Sistem pendidikan yang diterapkan dirancang untuk mengintegrasikan pembelajaran akademik dengan pendidikan keagamaan sehingga siswa diharapkan berkembang menjadi pribadi yang memiliki kemampuan intelektual sekaligus karakter yang kuat. Orientasi tersebut sejalan dengan visi pendidikan Ma'arif yang menempatkan keseimbangan antara

IMTAQ dan IPTEK sebagai fondasi utama dalam membentuk generasi yang siap menghadapi dinamika zaman tanpa meninggalkan identitas keislaman dan kebangsaan.

Pelaksanaan pendidikan di MTs Ma'arif NU Kota Malang diwujudkan melalui berbagai aktivitas akademik maupun keagamaan yang disusun secara terarah untuk membentuk peserta didik yang berprestasi, berakarakter, dan memiliki pola pikir moderat. Status akreditasi B, identitas kelembagaan berupa NPSN 69881693, serta dukungan dari jaringan LP Ma'arif NU memperkuat posisi madrasah ini sebagai lembaga yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat transfer ilmu, tetapi juga sebagai ruang pembinaan karakter generasi muda. Melalui pendekatan pendidikan yang humanis dan berorientasi pada pengembangan potensi peserta didik, madrasah berupaya menciptakan suasana belajar yang mendukung lahirnya individu yang kompeten, menjunjung tinggi nilai budaya, serta mampu memberikan kontribusi positif dalam kehidupan sosial masyarakat.⁹⁷

2. Visi, Misi, dan Tujuan MTs Ma'arif NU Malang

a. Visi MTs Ma'arif NU Kota Malang

“Terwujudnya peserta didik yang berakhlakul karimah, unggul dalam prestasi, berwawasan kebangsaan, serta berlandaskan nilai-nilai Ahlussunnah wal Jama'ah”.

b. Misi MTs Ma'arif NU Kota Malang

Misi:

- 1) Menyelenggarakan pendidikan yang menanamkan nilai-nilai moral dan akhlakul karimah kepada seluruh peserta didik.

⁹⁷“Profil MTS Ma'arif NU Malang.”

- 2) Meningkatkan mutu proses pembelajaran yang aktif, kreatif, dan berorientasi pada pengembangan potensi peserta didik.
- 3) Mengembangkan kemampuan akademik dan non-akademik melalui program ekstrakurikuler dan kegiatan penunjang prestasi.
- 4) Menumbuhkan sikap cinta tanah air, toleransi, dan wawasan kebangsaan.
- 5) Mewujudkan lingkungan sekolah yang aman, nyaman, dan kondusif untuk proses belajar.⁹⁸

c. Tujuan MTs Ma'arif NU Kota Malang

Tujuan pendidikan yang dirumuskan oleh MTs Ma'arif NU Kota Malang meliputi beberapa aspek penting dalam pengembangan peserta didik, yaitu:

- 1) Membentuk peserta didik yang berakhlak mulia sesuai nilai-nilai Ahlussunnah wal Jama'ah, sehingga mampu menjadi pribadi yang religius, disiplin, dan bertanggung jawab.
- 2) Meningkatkan prestasi akademik dan non-akademik peserta didik melalui pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif, serta melalui kegiatan ekstrakurikuler yang relevan.
- 3) Menumbuhkan kesadaran berbangsa dan bernegara dengan menanamkan nilai cinta tanah air, toleransi, dan wawasan kebangsaan di kalangan peserta didik.
- 4) Menciptakan lingkungan sekolah yang kondusif dan nyaman untuk mendukung proses pembelajaran dan pengembangan karakter siswa.
- 5) Mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh, sehingga mereka mampu berperan positif dalam masyarakat dan berkontribusi bagi kemajuan bangsa.

⁹⁸“Profil MTS Ma'arif NU Malang.”

Rumusan tujuan tersebut selaras dengan misi madrasah dalam membentuk peserta didik yang tidak hanya unggul pada aspek akademik, tetapi juga memiliki karakter, akhlak, dan kepedulian sosial yang baik. Melalui pencapaian tujuan tersebut, madrasah diharapkan mampu menjalankan fungsi pendidikan sesuai dengan nilai-nilai ke-NU-an yang moderat, inklusif, dan berorientasi pada pembentukan karakter generasi yang siap menghadapi tantangan perkembangan zaman.

3. Sarana dan Prasarana

MTs Ma'arif NU Kota Malang memiliki berbagai fasilitas yang mendukung kegiatan pembelajaran dan administrasi sekolah. Sarana yang tersedia meliputi tiga unit komputer, satu printer, tiga LCD, satu proyektor, satu layar proyeksi, serta satu sound system yang digunakan untuk menunjang proses belajar dan kegiatan sekolah. Selain itu, madrasah juga menyediakan tiga keyboard portable untuk mendukung kegiatan seni dan ekstrakurikuler peserta didik.

Dari segi fasilitas ruang, sekolah memiliki tiga ruang kelas, satu ruang kepala sekolah, satu ruang guru, satu ruang UKS, satu perpustakaan, satu laboratorium komputer, dan satu laboratorium IPA. Fasilitas sanitasi berupa satu unit WC juga tersedia untuk kebutuhan warga sekolah. Meskipun beberapa ruang seperti kesekretariatan dan mushola belum tersedia, secara umum sarana dan prasarana yang dimiliki sudah cukup mendukung pelaksanaan kegiatan pendidikan di MTs Ma'arif NU Kota Malang.

4. Tenaga Pendidik

Tenaga pendidik di MTs Ma'arif NU Kota Malang berasal dari latar belakang pendidikan dan bidang keahlian yang beragam. Berdasarkan data dari bagian Tata Usaha, jumlah guru yang aktif mengajar sebanyak 14 orang. Variasi kualifikasi akademik yang dimiliki guru, mulai dari jenjang S1 hingga S2, menunjukkan adanya

dukungan sumber daya manusia yang cukup dalam menunjang proses pembelajaran di madrasah. Setiap guru mengampu mata pelajaran sesuai dengan bidang kompetensinya sehingga pelaksanaan pembelajaran dapat berlangsung secara lebih terarah dan profesional. Adapun rincian tenaga pendidik dapat dilihat pada Tabel 4.1 berikut:

Tabel 4.1 – Tenaga Pendidik

No	NAMA	NIP/NUPTK	KUALIFIKASI AKADEMIK	MAPEL YANG DIAMPU
1	Denik Indah Sulistiowati, S.Sos, M.Pd., Gr	7157750652300073	S2	Pendidikan Pancasila
2	Ulfa Zainul Mubarak, M.Pd	-	S2	BA & QH
3	Wanda Editya Wahidurrijal, S.Pd	-	S1	Mamtematika & Aswaja
4	Rini Mulyasari, S.Si	-	S1	IPA
5	Laelatul Mubayyinah, S.Pd	-	S1	AA
6	Novi Puspita Indra Wardani, S.Pd	-	S1	B. Inggris (7)
7	Widya Maulidatul Islamiyah, S.Pd	-	S1	SKI & FIQIH
8	Dalilatun Nashohah, S.M., M.E	-	S2	IPS & BK
9	Putri Mandasari, S.Pd	-	S1	Seni Budaya
10	Miftakhul Huda, S.Pd	-	S1	Pramuka
11	Nirvandi Aji masudi, S.Pd	-	S1	PJOK
12	Moh. Aang Fajar Barlaman, S.Pd	-	S1	Bahasa Inggris (8 & 9)
13	Moch. Iskandar Umar Abdullathif, S.Pd	-	S1	B. Indonesia
14	Wangga Surya Putra, S.Kom	-	S1	TIK

Sumber: Data Sekunder, Dokumen Tenaga Pendidik

5. Peserta Didik

Data mengenai keseluruhan peserta didik MTs Ma'arif NU Kota Malang pada tahun ajaran ini dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 4.2 - Jumlah Peserta Didik Tahun Pelajaran 2025/2026

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Total	Σ Rombel
VII	4	5	9	1
VIII	11	7	18	1
IX	9	2	11	1
Total	24	14	38	3

Sumber: Data Sekunder, Dokumen Peserta Didik

B. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data Penelitian

Data penelitian diperoleh melalui penyebaran angket pada variabel media pembelajaran dan minat belajar siswa. Penyajian data dilakukan untuk memberikan gambaran umum mengenai kondisi responden sebelum dan sesudah perlakuan, sehingga dapat digunakan sebagai dasar analisis lanjutan. Analisis statistik deskriptif dalam penelitian ini meliputi nilai minimum, maksimum, mean, dan standar deviasi.

a. Deskripsi Data Media Pembelajaran Gimkit

Variabel media pembelajaran Gimkit diukur melalui angket yang diberikan kepada 18 siswa. Instrumen tersebut digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan Gimkit dalam kegiatan pembelajaran. Hasil analisis statistik deskriptif ditampilkan pada Tabel 4.3 berikut:

Tabel 4.3 – Analisis Statistik Deskriptif Media Pembelajaran Gimkit

	Descriptive Statistics				
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
MEDIA PEMBELAJARAN GIMKIT	18	33	56	43.83	6.474
Valid N (listwise)	18				

Sumber: Data Primer, diolah oleh SPSS 26

Tabel 4.3 memperlihatkan bahwa skor terendah variabel media pembelajaran Gimkit sebesar 33, sedangkan skor tertinggi mencapai 56. Nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 43,83 dengan standar deviasi 6,474. Kondisi tersebut menggambarkan bahwa sebagian besar siswa memberikan penilaian yang cukup baik terhadap penggunaan Gimkit dalam pembelajaran.

Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa secara umum siswa memberikan respons yang cukup positif terhadap penggunaan Gimkit dalam kegiatan pembelajaran. Standar deviasi yang relatif kecil dibandingkan nilai rata-rata mengindikasikan bahwa persepsi siswa terhadap media ini tidak

menunjukkan perbedaan yang terlalu jauh antarsiswa, sehingga dapat dikatakan tanggapan yang diberikan cenderung merata.

Untuk mempermudah interpretasi data, skor media pembelajaran Gimkit dikelompokkan ke dalam tiga kategori, yaitu rendah, sedang, dan tinggi.

Tabel 4.4 – Kategori Interpretasi Skor Media Pembelajaran Gimkit

No.	Interval Skor	Kategori Media Pembelajaran Gimkit
1.	<37	Rendah
2.	38 - 49	Sedang
3.	50 - 56	Tinggi

Tabel 4.5 – Distribusi Frekuensi Media Pembelajaran Gimkit

MEDIA PEMBELAJARAN GIMKIT					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	RENDAH	3	16.7	16.7	16.7
	SEDANG	12	66.7	66.7	83.3
	TINGGI	3	16.7	16.7	100.0
	Total	18	100.0	100.0	

Sumber: Data Primer, diolah oleh SPSS 26

Pengelompokan pada Tabel 4.5 sebanyak 12 siswa (66,7%) berada pada kategori sedang, sedangkan masing-masing 3 siswa (16,7%) berada pada kategori rendah dan tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan Gimkit telah diterima dengan baik oleh sebagian besar siswa, namun tingkat penerimaan tersebut belum mencapai kategori tinggi secara dominan.

Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Gimkit mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dibanding pembelajaran konvensional, tetapi intensitas dan kualitas pemanfaatannya masih perlu ditingkatkan agar pengalaman belajar yang dirasakan siswa dapat menghasilkan dampak yang lebih kuat terhadap aspek afektif, khususnya minat belajar.

b. Deskripsi Data Minat Belajar

Pengukuran minat belajar dilakukan melalui angket pretest dan posttest yang diberikan kepada 18 siswa. Instrumen ini digunakan untuk melihat perubahan minat belajar sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran Gimkit.

Tabel 4.6 – Analisis Statistik Deskriptif Minat Belajar Pretest dan Posttest

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
MINAT BELAJAR PRE	18	32	50	41.22	5.483
MINAT BELAJAR POST	18	34	54	43.61	5.627
Valid N (listwise)	18				

Sumber: Data Primer, diolah oleh SPSS 26

Data pada Tabel 4.6 Hasil analisis minat belajar menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest sebesar 41,22 meningkat menjadi 43,61 pada posttest, sehingga terdapat peningkatan sebesar 2,39 poin setelah penggunaan media pembelajaran Gimkit.

Secara statistik deskriptif, peningkatan tersebut menunjukkan adanya perubahan ke arah yang lebih baik setelah perlakuan diberikan. Walaupun selisih peningkatan tidak terlalu besar, perubahan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media berbasis gamifikasi berpotensi menciptakan keterlibatan belajar yang lebih tinggi dibanding kondisi sebelum perlakuan.

Tabel 4.7 - Kategori Interpretasi Skor Minat Belajar Pretest Posttest

No.	Interval Skor Pre	Interval Skor Post	Kategori Minat belajar Pre
1.	<35	<37	Rendah
2.	36 - 45	38 - 49	Sedang
3.	46 - 56	50 - 56	Tinggi

Tabel 4.8 - Kategori Distribusi Frekuensi Minat Belajar Pretest

KATEGORI MINAT BELAJAR PRE					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	RENDAH	3	16.7	16.7	16.7
	SEDANG	10	55.6	55.6	72.2
	TINGGI	5	27.8	27.8	100.0
	Total	18	100.0	100.0	

Sumber: Data Primer, diolah oleh SPSS 26

Distribusi kategori pretest menunjukkan bahwa mayoritas siswa berada pada kategori sedang (55,6%), sedangkan kategori tinggi sebesar 27,8% dan kategori rendah sebesar 16,7%. Kondisi ini menggambarkan bahwa sebelum penggunaan Gimkit, minat belajar siswa berada pada tingkat cukup dan masih memiliki ruang untuk ditingkatkan.

Tabel 4.9 - Kategori Distribusi Frekuensi Minat Belajar Posttest

KATEGORI MINAT BELAJAR POST					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	RENDAH	2	11.1	11.1	11.1
	SEDANG	12	66.7	66.7	77.8
	TINGGI	4	22.2	22.2	100.0
	Total	18	100.0	100.0	

Sumber: Data Primer, diolah oleh SPSS 26

Setelah perlakuan diberikan, distribusi kategori posttest menunjukkan penurunan jumlah siswa pada kategori rendah dari 16,7% menjadi 11,1% dan peningkatan jumlah siswa pada kategori sedang menjadi 66,7%. Walaupun kategori tinggi mengalami penurunan dari 27,8% menjadi 22,2%, kondisi ini tidak secara langsung menunjukkan penurunan kualitas minat belajar, melainkan mengindikasikan adanya perpindahan distribusi skor yang lebih terkonsentrasi pada kategori sedang.

Dengan demikian, secara deskriptif dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Gimkit memberikan perubahan positif terhadap minat belajar siswa, terutama dalam mengurangi jumlah siswa dengan minat belajar rendah, meskipun peningkatan menuju kategori tinggi belum terlihat dominan.

2. Uji Prasyarat Analisis

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis untuk memastikan data memenuhi ketentuan statistik parametrik. Pengujian

normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk dilakukan secara manual dan dibantu aplikasi IBM SPSS versi 26.

Tabel 4.10 – Uji Normalitas Shapiro Wilk

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
MINAT BELAJAR PRE	.111	18	.200*	.965	18	.703
MINAT BELAJAR POST	.139	18	.200*	.962	18	.637

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Data Primer, diolah oleh SPSS 26

Hasil uji normalitas menggunakan metode Shapiro–Wilk menunjukkan nilai signifikansi pretest sebesar 0,703 dan posttest sebesar 0,637. Kedua nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 sehingga data dinyatakan berdistribusi normal.

Artinya hasil variasi data minat belajar siswa masih berada dalam pola distribusi yang wajar dan memenuhi asumsi analisis parametrik. Dengan terpenuhinya prasyarat normalitas, maka pengujian hipotesis menggunakan uji Paired Sample T-Test dapat dilakukan dan hasilnya dapat diinterpretasikan secara statistik.

3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan dua teknik analisis, yaitu Paired Sample T-Test untuk mengetahui perbedaan minat belajar sebelum dan sesudah perlakuan, serta N-Gain untuk melihat tingkat efektivitas media pembelajaran Gimkit.

a. Uji Paired Sample T-Test

Tabel 4.11 – Uji Paired Samples Correlations

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	MINAT BELAJAR PRE & MINAT BELAJAR POST	18	.745	.000

Sumber: Data Primer, diolah oleh SPSS 26

Hasil uji korelasi menunjukkan nilai sebesar 0,745 dengan signifikansi 0,000 yang mengindikasikan adanya hubungan yang kuat antara skor minat

belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Hal ini menunjukkan bahwa pengukuran yang dilakukan pada responden memiliki keterkaitan yang memadai untuk dianalisis menggunakan uji berpasangan.

Tabel 4.12 – Uji Paired Samples Test

		Paired Samples Test							
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	MINAT BELAJAR PRE - MINAT BELAJAR POST	-2.389	3.973	.936	-4.364	-.413	-2.551	17	.021

Sumber: Data Primer, diolah oleh SPSS 26

Selanjutnya, hasil uji Paired Sample T-Test menunjukkan nilai t hitung sebesar -2.551 dengan signifikansi 0,021 ($<0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Secara substantif, hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Gimkit mampu menghasilkan perubahan yang signifikan terhadap minat belajar siswa. Dengan kata lain, terdapat perbedaan kondisi minat belajar sebelum dan sesudah penerapan Gimkit.

Namun demikian, signifikansi statistik tidak secara otomatis menunjukkan besarnya dampak yang tinggi. Perbedaan yang ditemukan memang nyata secara statistik, tetapi perlu dianalisis lebih lanjut mengenai tingkat efektivitas peningkatannya.

b. Uji N-Gain Ternormalisasi

Tabel 4.13 – Uji N-Gain Ternormalisasi

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
N_GAINSCORE	18	-.40	.71	.1569	.31940
N_GAINPERSEN	18	-40.00	71.43	15.6911	31.93953
Valid N (listwise)	18				

Sumber: Data Primer, diolah oleh SPSS 26

Nilai rata-rata N-Gain yang diperoleh sebesar 0,156 atau setara dengan 15,69%. Nilai tersebut termasuk dalam kategori rendah. Artinya, meskipun

penggunaan media pembelajaran Gimkit berhasil memberikan perubahan minat belajar yang signifikan secara statistik, tingkat peningkatan yang dihasilkan masih tergolong rendah dan belum mencapai kategori efektif.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Gimkit memiliki potensi sebagai media yang membantu meningkatkan minat belajar siswa, namun implementasinya pada penelitian ini belum memberikan peningkatan yang optimal. Kondisi tersebut dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti durasi perlakuan yang singkat, adaptasi siswa terhadap media baru, frekuensi penggunaan yang terbatas, maupun faktor internal siswa yang turut memengaruhi minat belajar.

BAB V

PEMBAHASAN

Bab ini membahas hasil penelitian yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya dengan menghubungkannya pada teori-teori pendukung yang telah dijelaskan dalam kajian pustaka. Fokus pembahasan diarahkan pada tiga aspek utama, yaitu respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Gimkit, perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan Gimkit, serta efektivitas media tersebut dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di MTs Ma'arif NU Malang.

A. Respon Siswa terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Gimkit

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa variabel media pembelajaran Gimkit memperoleh nilai rata-rata sebesar 43,83 dengan standar deviasi 6,474. Berdasarkan distribusi frekuensi, sebanyak 66,7% siswa berada pada kategori sedang, sedangkan masing-masing 16,7% berada pada kategori rendah dan tinggi. Temuan tersebut menunjukkan bahwa secara umum siswa memberikan respons yang positif terhadap penggunaan media pembelajaran Gimkit dalam pembelajaran Fiqih, meskipun tingkat penerimaannya belum mencapai kategori tinggi secara dominan.

Respon positif siswa terhadap Gimkit dapat dijelaskan melalui teori gamifikasi yang dikemukakan oleh Karl M. Kapp. Menurut Kapp, gamifikasi merupakan penerapan elemen-elemen permainan seperti poin, penghargaan (reward), tantangan, kompetisi, dan leaderboard ke dalam konteks pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik. Dalam penelitian ini, fitur-fitur yang tersedia pada Gimkit mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dibandingkan metode ceramah yang selama ini dominan digunakan dalam pembelajaran Fiqih. Kehadiran unsur permainan

membuat siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran karena mereka terdorong untuk memperoleh skor terbaik dan berkompetisi secara sehat dengan teman sekelasnya.⁹⁹

Temuan penelitian ini juga dapat dianalisis menggunakan model ARCS yang dikembangkan oleh John Keller. Pada aspek Attention, Gimkit mampu menarik perhatian siswa melalui tampilan visual yang menarik, sistem permainan yang kompetitif, dan penyajian soal secara interaktif. Pada aspek Relevance, soal-soal yang disajikan tetap berorientasi pada materi Fiqih sehingga siswa dapat merasakan keterkaitan antara aktivitas permainan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Kondisi tersebut membuat pembelajaran tidak hanya bersifat menghibur, tetapi juga tetap memiliki nilai edukatif.

Dari aspek Confidence, siswa memperoleh kesempatan untuk menjawab soal secara mandiri dan memperoleh umpan balik secara langsung terhadap jawaban yang diberikan. Situasi ini membantu siswa mengenali kemampuan yang dimiliki sehingga mampu meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam mengikuti pembelajaran. Selanjutnya pada aspek Satisfaction, perolehan poin, penghargaan, dan posisi pada leaderboard mampu memberikan rasa puas yang mendorong siswa untuk terus berpartisipasi dalam kegiatan belajar.¹⁰⁰

Meskipun demikian, dominasi kategori sedang menunjukkan bahwa penerimaan siswa terhadap Gimkit belum sepenuhnya optimal. Kondisi ini mengindikasikan bahwa masih terdapat siswa yang membutuhkan waktu untuk beradaptasi dengan media pembelajaran berbasis digital. Selain itu, penggunaan Gimkit yang belum dilakukan secara berkelanjutan dapat menyebabkan pengalaman belajar yang diperoleh siswa belum cukup kuat untuk menghasilkan persepsi yang sangat tinggi terhadap media tersebut. Oleh

⁹⁹Kapp, *The Gamification Of Learning And Instruction Game Based Methods And Strategies For Training And Education*.

¹⁰⁰Raida, M. Ali Sibram Malisi, and Aghnaita, "Penerapan Model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) Pada Mata Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI 7 Di SMAN 1 Palangka Raya."

karena itu, penggunaan Gimkit secara lebih intensif dan terintegrasi dalam pembelajaran berpotensi menghasilkan respon siswa yang lebih positif pada masa mendatang.

B. Perbedaan Minat Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media Pembelajaran Gimkit

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata minat belajar siswa meningkat dari 41,22 pada saat pretest menjadi 43,61 pada saat posttest. Hasil uji Paired Sample T-Test menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,021 yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran Gimkit pada mata pelajaran Fiqih.

Peningkatan minat belajar tersebut sejalan dengan teori minat yang dikemukakan oleh Elizabeth B. Hurlock. Menurut Hurlock, minat terbentuk melalui dua dimensi utama, yaitu dimensi kognitif dan dimensi afektif. Dimensi kognitif berkaitan dengan pemahaman dan pengalaman individu terhadap suatu objek, sedangkan dimensi afektif berkaitan dengan rasa senang, ketertarikan, dan sikap positif terhadap aktivitas tertentu. Penggunaan Gimkit memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang berbeda dari pembelajaran konvensional sehingga mampu meningkatkan ketertarikan mereka terhadap materi Fiqih. Pada saat yang sama, suasana belajar yang lebih menyenangkan juga berkontribusi terhadap munculnya respon afektif yang positif.¹⁰¹

Jika dikaitkan dengan indikator minat belajar yang digunakan dalam penelitian ini, peningkatan tersebut menunjukkan adanya perubahan pada aspek perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, penggunaan Gimkit mampu menciptakan kondisi pembelajaran yang lebih

¹⁰¹Ananda and Hayati, *Variabel Belajar: Kompilasi Konsep*.

menarik dibandingkan sebelum perlakuan diberikan, sehingga menghasilkan perbedaan minat belajar yang signifikan secara statistik.¹⁰²

C. Efektivitas Media Pembelajaran Gimkit terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih

Hasil analisis N-Gain menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,156 atau setara dengan 15,69%. Berdasarkan kriteria interpretasi N-Gain, nilai tersebut termasuk dalam kategori rendah. Hasil ini menunjukkan bahwa meskipun penggunaan media pembelajaran Gimkit mampu menghasilkan perbedaan minat belajar yang signifikan secara statistik, tingkat peningkatan yang dihasilkan masih tergolong rendah sehingga efektivitasnya dalam meningkatkan minat belajar belum optimal.

Temuan ini dapat dijelaskan melalui teori efektivitas pembelajaran yang dikemukakan oleh John B. Carroll. Menurut Carroll, efektivitas pembelajaran dipengaruhi oleh lima faktor utama yaitu sikap (attitude), kemampuan memahami instruksi (ability to understand instruction), ketekunan (perseverance), kesempatan belajar (opportunity), dan kualitas pembelajaran (quality of instruction). Dalam penelitian ini, penggunaan Gimkit terbukti mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga berdampak pada perubahan sikap siswa terhadap pembelajaran Fiqih. Akan tetapi, perubahan sikap tersebut belum cukup kuat untuk menghasilkan peningkatan minat belajar yang tinggi.¹⁰³

Rendahnya nilai N-Gain mengindikasikan bahwa faktor-faktor lain yang memengaruhi efektivitas pembelajaran masih belum sepenuhnya terpenuhi. Salah satunya adalah kesempatan belajar yang terbatas karena penggunaan Gimkit hanya dilakukan dalam jangka waktu penelitian yang relatif singkat.¹⁰⁴ Menurut Carroll,

¹⁰²Khasanah, "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Pai Siswa Kelas V Sd N 01 Batangharjo."

¹⁰³Rohmawati, "Efektivitas Pembelajaran."

¹⁰⁴Zaki Al Fuad And Zuraini, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas 1 Sdn Kute Padang."

semakin besar kesempatan yang diberikan kepada siswa untuk belajar, semakin besar pula kemungkinan tercapainya hasil pembelajaran yang optimal. Oleh karena itu, penggunaan Gimkit yang hanya dilakukan dalam beberapa kali pertemuan belum mampu menghasilkan peningkatan minat belajar yang maksimal.

Selain itu, aspek ketekunan dan adaptasi siswa terhadap media baru juga dapat memengaruhi hasil penelitian. Sebagian siswa mungkin masih berada pada tahap penyesuaian terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi sehingga manfaat yang diperoleh belum sepenuhnya dirasakan. Kondisi tersebut terlihat dari dominasi kategori sedang pada variabel media pembelajaran dan minat belajar yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih berada pada tingkat penerimaan yang moderat.

Walaupun demikian, hasil penelitian ini tetap menunjukkan bahwa Gimkit memiliki potensi positif dalam pembelajaran Fiqih. Hal tersebut dibuktikan oleh adanya perbedaan minat belajar yang signifikan setelah perlakuan diberikan. Dengan kata lain, Gimkit mampu berfungsi sebagai stimulus yang mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran, namun belum cukup efektif untuk menghasilkan peningkatan minat belajar yang tinggi. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan yang lebih intensif, berkelanjutan, dan terintegrasi dengan strategi pembelajaran lainnya agar efektivitas Gimkit dalam meningkatkan minat belajar siswa dapat tercapai secara lebih optimal.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran Gimkit terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di mts Ma'arif NU Malang, diperoleh beberapa kesimpulan penting.

1. Respons siswa terhadap penerapan Gimkit menunjukkan kecenderungan positif dan berada pada kategori sedang. Hal ini ditunjukkan oleh hasil analisis statistik deskriptif yang memperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 43,83 dengan mayoritas siswa berada pada kategori sedang sebanyak 66,7%, sedangkan kategori rendah dan tinggi masing-masing sebesar 16,7%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menerima penggunaan Gimkit dengan baik karena mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan dibandingkan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, Gimkit dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang mendukung keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran Fiqih.
2. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada tingkat minat belajar siswa sebelum dan setelah penggunaan Gimkit dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan oleh hasil uji *Paired Sample T-Test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,021 ($< 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Selain itu, nilai rata-rata minat belajar siswa meningkat dari 41,22 pada saat *pretest* menjadi 43,61 pada saat *posttest*. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan Gimkit memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa dan mampu meningkatkan perhatian, ketertarikan, perasaan senang, serta partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Media pembelajaran Gimkit mampu meningkatkan minat belajar siswa, namun tingkat efektivitas peningkatannya masih tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan oleh hasil analisis N-Gain Score yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,156 atau 15,69%, yang termasuk dalam kategori rendah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa meskipun penggunaan Gimkit menghasilkan peningkatan minat belajar yang signifikan secara statistik, peningkatan yang terjadi belum mencapai tingkat efektivitas yang optimal. Dengan demikian, media pembelajaran Gimkit memiliki potensi untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih, tetapi diperlukan penggunaan yang lebih intensif, berkelanjutan, dan terintegrasi dengan strategi pembelajaran lainnya agar efektivitasnya dapat meningkat secara lebih maksimal.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian yang telah dipaparkan, terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi pihak-pihak terkait.

1. Bagi Guru

Guru diharapkan mampu mengoptimalkan penggunaan Gimkit dengan mengintegrasikannya secara konsisten dalam berbagai strategi pembelajaran yang bervariasi, bukan hanya digunakan pada kondisi tertentu saja. Selain itu, pemanfaatan fitur-fitur yang tersedia dalam Gimkit perlu disesuaikan dengan karakteristik materi pelajaran serta kebutuhan siswa agar dapat memberikan dampak yang lebih maksimal terhadap peningkatan minat belajar.

2. Bagi Madrasah

Pihak sekolah atau madrasah disarankan untuk memberikan dukungan yang memadai terhadap pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi, terutama dalam penyediaan fasilitas seperti jaringan internet dan perangkat digital. Di samping itu, sekolah juga perlu mengadakan pelatihan atau pendampingan bagi guru terkait

penggunaan media pembelajaran digital sehingga implementasinya dapat berjalan lebih efektif dan optimal.

3. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran Gimkit secara aktif dan mandiri sebagai sarana pendukung pembelajaran. Penggunaan Gimkit tidak hanya dipandang sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai alat bantu yang dapat meningkatkan pemahaman materi serta menumbuhkan minat belajar terhadap pelajaran yang dipelajari.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian berikutnya disarankan untuk dilakukan dengan jangka waktu perlakuan yang lebih panjang serta melibatkan jumlah sampel yang lebih luas agar hasil penelitian menjadi lebih mendalam dan representatif. Selain itu, penelitian lanjutan juga dapat mengembangkan penggunaan Gimkit dengan mengombinasikannya bersama model pembelajaran lain atau meneliti pengaruhnya terhadap aspek pendidikan yang berbeda, seperti motivasi belajar maupun hasil belajar kognitif siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ababil Zainal; Saifuddin, Saifuddin; Fawait, Agus, Abdul Malik Saif; Abidin. “Penerapan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa.” *Indonesian Journal on Education (IJoEd)*, no. Vol. 1 No. 4 (2025) (2025): 316–22. <https://doi.org/10.70437/ijoed.v1i4.72>.
- Adistiana, Olianda, and Tasman Hamami. “Pengembangan Tujuan Kurikulum Pendidikan Agama Islam.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 6, no. 1 (2024): 260–70. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6102>.
- “Al-Qur’an Kemenag,” n.d. <https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/4?from=1&to=176>.
- Ananda, Rusydi, and Fitri Hayati. *Variabel Belajar: Kompilasi Konsep*. CV. Pusdikra MJ, 2020.
- Archu, Andi. “Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran.” *Jurnal Idaarah* III, no. 2 (2019): 205–15.
- Arif Fathurrahman, Sumardi, Adi E. Yusuf, and Sutji Harijanto. “PENINGKATAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MELALUI PENINGKATAN KOMPETENSI PEDAGOGIK DAN TEAMWORK.” *Jurnal Manajemen Pendidikan* 7, no. 2 (2019): 843–50.
- Arifannisa, Muzayyanah Yuliasih, Hayati, Sepriano, I Nyoman Widhi Adnyana, Putu Satria Udyana Putra, and Fien Pongpalilu. *Sumber Dan Pengembangan Media Pembelajaran Pada Fungsi Buku Informasi*. Sonpedia, 2023.
- Atmajaya, Yudhi Trisna. “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar.” *Madika* 3, no. 1 (2017): 69–73.
- Attaqwiyyati, Zein. “Pengaruh Media Pembelajaran Gimkit Terhadap Hasil Belajar Mata Peajaran Fikih Kelas Xi Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Sleman Tahun Ajaran 2023/2024.” UIN Sunan Kalijaga, 2024. <http://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/66804>.
- Azhari. “Peran Media Pendidikan Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Arab Siswa Madrasah.” *Jurnal Ilmiah DIDaktika* 16, no. 1 (2015): 43–60.
- Bachas, Malida Camalia Nizari. “Pengaruh Media Pembelajaran Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas VIII Di SMP NU Bululawang Tahun Pelajaran 2021/2022.” Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2022.
- Baqi, Muhammad Fu’ad Abdul. *HADITS SHAHIH BUKHARI MUSLIM*. Edited by Abu Firly Bassam Taqiy. 1st ed. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2017. <https://books.google.co.id/books?id=L-I8DwAAQBAJ>.
- Claudia Wang, Monique Zhang, Ali Sesunan, and Laurencia Yolanda. “PERAN TEKNOLOGI DALAM TRANSFORMASI PENDIDIKAN DI INDONESIA, TINJAUAN DAMPAK TERKINI GERAKAN MERDEKA BELAJAR,” 1–88. Oliver Wymen, 2023.
- Diantama, Suarifqi, and Esti Puji Budiarti. “Model Pembelajaran Karyawisata Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP.” *Tulip: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan* 9, no. 2 (2020): 1–18.
- Dinn Wahyudin, Edy Subkhan, Abdul Malik, Moh. Abdul Hakim, Elih Sudiapermana, Leli Alhapip, Yogi Anggraena, Rizki Maisura, Nur Rofika Ayu Shinta Amalia, Lukman Solihin, and Fransisca Nur’aini Krisna Nur Berlian Venus Ali. “Kajian Akademik Kurikulum Merdeka,” 1st ed., 1–143. Pusat Kurikulum dan Pembelajaran Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2024.
- Elfrianto, Nur ‘Afifah, Lilik Hidayat Pulungan, and Irvan. *PANDUAN LENGKAP ANALISIS STATISTIK UNTUK PENELITIAN SKRIPSI, TESIS, DAN DISERTASI*. Edited by Zainal Azis. 1st ed. Medan: Umsu Prss, 2025.

- Ersanda, Privera Ajeng, and Program. "EKSISTENSI PEMIKIRAN JOHN DWEY DALAM PENDIDIKAN DI INDONESIA." *Sindang: JURNAL PENDIDIKAN SEJARAH DAN KAJIAN SEJARAH* 4, no. 2 (2022): 134–40.
- Fahmi Muafa Rusydi, and Ratna Hidayah. "Penerapan Metode Game Based Learning (GBL) Dengan Media GimKit Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Kerjasama Di Lingkunganku Kelas IV SDN 1 Karangduwur 2024/2025." *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 13, no. 3 (2025): 1997–2005. <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/jkc.v13i3.101634>.
- Febiyani, Shela. "PENGARUH MEDIA EVALUASI BERBASIS GIMKIT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN PPKN (Studi Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas 8 Di SMP Kartika VIII-2 Bandung)." Universitas Pendidikan Indonesia, 2023. <https://repository.upi.edu/106173/>.
- Filemon, Filemon. "Efektivitas Guru PAK Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa" 1, no. 2 (2023).
- Furqon, Muhammad. *Minat Belajar*. Edited by Andi Asari Annisa Febryanti. PT MAFY MEDIA LITERASI INDONESIA. 1st ed. Vol. 8. Solok, 2024.
- Handriani, Erlina. "Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Metode Demosstrasi Di Kelas V Mi Ibnu Adam Dasan Baru." *Skripsi*, 2019, 6–54.
- hasnul Fikri, Ade Sri Madona. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Penerbit Samudra Biru. 1st ed. Yogyakarta, 2018. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI.
- Heri, Totong. "Meningkatkan Motivasi Minat Belajar Siswa." *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan* 15, no. 1 (2019): 59–79. <https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1369>.
- Ian Brilliant, Sri Budyartati, Eka Nofri Ari Yanto. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Gimkit Sebagai Gamefikasi Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas 5 Sekolah Dasar." *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)* 3, no. 3 (2024): 610–18. <https://doi.org/10.62426/vkk4a791>.
- Ineu Sintia, Muhammad Danil Pasarella, and Darnah Andi Nohe. "KASUS TINGKAT PENGANGGURAN DI JAWA." *Prosiding Seminar Nasional Matematika, Statistika, Dan Aplikasinya* 2, no. Mei (2022): 322–33.
- Isran Rasyid Karo-Karo S, Rohani. "MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN Oleh." *Journal Axiom* 7, no. 1 (February 25, 2018): 94.
- Istiqlal, Abdul. "Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Dan Mengajar Mahasiswa Di Perguruan Tinggi." *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah* 3, no. 2 (2018): 139–44. <https://ejurnal.stkip-pessel.ac.id/index.php/kp>.
- Jelita, Najah, and Didah Nurhamidah. "PEMANFAATAN TEKNOLOGI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB GIMKIT SEBAGAI MEDIA INOVATIF DALAM PELAJARAN BAHASA INDONESIA." *Bestari: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia Serta Pengajarannya* 2, no. 3 (2024): 281–91.
- Kapp, Karl M. *The Gamification Of Learning And Instruction Game Based Methods And Strategies For Training And Education*. United States Of America: Pfeiffer An Imprint of Wiley, 2012.
- Karimuddin Abdullah, Misbahul Jannah, and Ketut Ngurah Ardiawan Suryadin Hasda, Zahara Fadilla, Masita, Ns. Taqwin Meilida Eka Sari. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Edited by Nanda Saputra. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. 1st ed. Pidie, 2022.

- KHASANAH, URI USWATUN. "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Pai Siswa Kelas V Sd N 01 Batangharjo." Institut Agama Islam Negeri Metro, 2022.
- Kristanto, Andi. *Media Pembelajaran*. Bintang Sutabaya. 1st ed. Surabaya, 2016.
- KUSUMA, JAKA WIJAYA. *Dimensi Media Pembelajaran (Teori Dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0)*. 1st ed. jambi: SonPedia Publishing Indonesia, 2023.
- Mashudi, Mashudi. "Pembelajaran Modern: Membekali Peserta Didik Keterampilan Abad Ke-21." *Al-Mudarris (Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam)* 4, no. 1 (May 1, 2021): 93–114. <https://doi.org/10.23971/mdr.v4i1.3187>.
- Maulidina, Mochammad, Susilaningsih Susilaningsih, and Zainul Abidin. "Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar." *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran* 4, no. 2 (2018): 113–18. <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p113>.
- Muhamad Basyrul Muvid, Halimatus Sa'diyah, Lilla Puji Lestari, Posma SarigunaJohnson Kennedy Nurul Asqia, Fiena Saadatul Ummah, Yoyon Efendi, Dimas Adika, Siti Yumnah, Aria Indah Susanti, Suryaningsih, and Innawati Teddywono. *Digitalisasi Pendidikan Upaya Mengembangkan Inovasi Pembelajaran Di Tengah Fenomena Artificial Intelligence*. Edited by Alaika M. Bagus Kurnia PS. 1st ed. Surabaya: Global Aksara Pers, 2024.
- Musholliyat. "Efektivitas Media Pembelajaran Educandy Dalam Meningkatkan Minat Belajar Fiqih Kelas VIII Di Madrasah Tsanawiyah Al-Azhar Ajung Jember Tahun Pelajaran 2023/2024." UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER, 2024. <https://digilib.uinkhas.ac.id/35798/1/Musholliyatn204101010085.pdf>.
- Nabilah, Darin Faatin, Meirza Nanda Faradita, and Lilik Binti Mirnawati. "Pengembangan Alat Evaluasi Berbantu Aplikasi Gimkit Untuk Pembelajaran Ips Pada Kurikulum Merdeka Di Sd." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 3 (2023): 5726–44.
- Nisak, K. "Pengaruh Media Pembelajaran Prezi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas X Di Madrasah Aliyah Negeri 1 Kabupaten Mojokerto." UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2021. <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/32348>.
- Nurhasan, and Nia Karnia. "PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN FIQIH PADA MTS AL-ISHLAH BANDUNG." *Hawari: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 4, no. 1 (2023): 37–47. <https://doi.org/https://doi.org/10.35706/hw.v4i1.9380>.
- Nurlina Ariani Hrp, Zulaini Masruro, Siti Zahara Saragih, Romsidah Hasibuan, Siti Suharni Simamora, Toni. *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. Edited by N. Rismawati. *Widina Bhakti Persada*. 1st ed. Bandung, 2022. <https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>.
- Nuryadi, Tutut Dewi Astuti, Endang Sri Utami, and Budiantara. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. 1st ed. Bantul: Gramasurya, 2017.
- Parnawi, Afi. *Psikologi Belajar*. 2nd ed. Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2020.
- Pratikno, Fachrur Rozie Ahmad Sudi. *Media Pembelajaran Digital Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Bangkalan, 2022.
- "Profil MTS Ma'arif NU Malang," n.d. <https://e-gsm.edumate.id/schools/mts-maarif-nu-kota-malang>.
- Putri, Anisa. "Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Dekak-Dekak Bilangan Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Kelas 1 Sekolah Dasar." Institut Agama Islam Negeri Metro, 2023.
- Rahmat, Aefdi, and Hayatun Sabariah. "Faktor-Faktor Penyebab Kurangnya Motivasi

- Belajar Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Era Revolusi Industri 4 . 0 Pada Siswa Kelas VIII MTs Yaspen Muslim Pematang Tengah.” *IHSANIKA : Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 3 (2024): 09–16. <https://doi.org/https://doi.org/10.59841/ihsanika.v2i2.1339>
- Faktor-faktor.
- Rahmatullah, Muhammad, and Rusnila Hamid. *Muhammad Rahmatullah Rusnila Hamid Mansur*. Edited by Kartini. Pontianak: IAIN Pontianak Press, 2014.
- Raida, M. Ali Sibram Malisi, and Aghnaita. “Penerapan Model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) Pada Mata Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI 7 Di SMAN 1 Palangka Raya.” *Jayapangus Press* 8, no. 2 (2025): 37–48.
- Reni Marvianasari, Agus Zaenul Fitri, and Abd. Aziz. “Landasan Dan Paradigma Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam (PAI).” *Jurnal Pendidikan Berkarakter* 2, no. 2 (2024): 69–80. <https://doi.org/https://doi.org/10.51903/pendekar.v2i2.659>.
- RIFKI, MUHAMMAD. “PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KOKAMI TERHADAP MINAT BELAJAR SISWAKELAS VIII PADA MATA PELAJARAN IPS DI MTS HIDAYATUS SHIBYAN PARIT NA’IM.” UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG, 2022.
- Rina Dwi Muliani, Rina Dwi Muliani, and Arusman Arusman. “Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik.” *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat* 2, no. 2 (2022): 133–39. <https://doi.org/10.22373/jrpm.v2i2.1684>.
- Rineliana, Marelianda Al Dianty, Ali Impron Faisal Rahman, Firda Herlina, and M. Rizal Taufikurrahman Ika Sartika Fajar Nur Cahyani Sopiah Herawati Budi Mardikawati. *Statistik Dan Validitas Penelitian*. Edited by Panji Priantono Putra. 1st ed. Batam: CV. Rey Media Grafika, 2026.
- Rohman, H. “Analisis Tingkat Kepatuhan Wajib Pajak Orang Pribadi Dalam Pelaporan SPT Sebelum Dan Di Masa Pandemi Covid-19.” Universitas islam Negeri Maulana Malik Ibrahim malang, 2021. <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/39171>.
- Rohmawati, Afifatu. “Efektivitas Pembelajaran.” *Jurnal Pendidikan Usia Dini* 9, no. 1 (2015): 15.
- Sadikova Dildora Abdullayevna, Akhmedova Dilnoza Anvarovna, and Talipov Begzod Botirovich. “The Benefits of Using Gimkit and Kahoot Online Applications to Promote Interactive Learning Among Pharmacy Students.” *International Journal of Language Learning and Applied Linguistics* 3, no. 1 (January 11, 2024): 61–67. <https://doi.org/10.51699/ijllal.v3i1.3306>.
- Saffana Alzahra, Desy Safitri, Sujarwo. “Peran Media Digital Gimkit Dalam Meningkatkan Minat Belajar IPS Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 92 Jakarta.” *JICN: Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara* 02, no. 02 (2025): 1337–46.
- Septyana, Risa, Salsabila Firdausi Nuzula, and Yurina Gusanti. “Peningkatan Asesmen Formatif Melalui Pemanfaatan Media Gamifikasi Gimkit Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Smpn 24 Malang.” *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial* 4, no. 4 (2024): 7. <https://doi.org/10.17977/um063.v4.i4.2024.7>.
- Setyorini, Nur Maria, and Alrista Qhori Asmonah. “Pendidikan Sebagai Langkah Awal Mencapai Sustainable Development Goals (SDGs) Di Indonesia.” In *AICCII – Annual International Conference on Islamic and Science Integration*, 140–49, 2023.
- Sihotang, Hotmaulina. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Pusat Penerbitan Dan Pencetakan Buku Perguruan Tinggi Universitas Kristen Indonesia Jakarta. 1st ed. jakarta, 2023. <http://www.nber.org/papers/w16019>.
- Siti Nur Azizah. *THE EFFECTIVENESS.OF USING GIMKIT APP IN VOCABULARY LEARNING (A Quasi-Experimental Study at the Eighth Grade Students of MTs Pembangunan UIN Jakarta in Academic, 2024*.

- Soesana, Abigail, Hani Subakti, Salamun Salamun, Isnada Waris Tasrim, Karwanto Karwanto, Ilham Falani, Danny Philipe Bukidz, and Arsen Nahum Pasaribu. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Edited by Abdul Karim. 1st ed. Yayasan Kita Menulis, 2023.
- Sugiyono. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, 2020.
- Supriadi, Gito. *Statistik Penelitian Pendidikan*. 1st ed. Yogyakarta: UNY press, 2021.
- Tamaulina Br. Sembiring, Irmawati, Muhammad Sabir, Indra Tjahyadi. *Buku Ajar Metodologi Penelitian (Teori Dan Praktik)*. STAIN Kediri Press: Jawa Timur. 1st ed. Karawang: Saba Jaya Publisher, 2024. <https://share.google/bwMuI6ijfrGEak2ee>.
- Taufiq Nur Rahman, Syafi'ul Anam. "EXPLORING THE IMPLEMENTATION OF GIMKIT AS A FORMATIVE." *JOURNAL OF ENGLISH EDUCATION AND LINGUISTICS* 5, no. 2 (2024): 16–32.
- Triwoelandari, Amalia Hasanah; Sri Nurul Milla; Retno. "Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran Fiqih MTs Di Kota Bogor." *As-Syar'i: Jurnal Bimbingan & Konseling Keluarga* 4, no. 3 (2022): 290–97. <https://journal.laaroiba.ac.id/index.php/as/article/view/1616/1287>.
- Tuada, Nisrina Jinan, and Najwa Putri Raihani. "Generasi Z , Tantangan Dan Peluang Bagi Pendidikan." *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan* 5, no. 1 (2025): 224–34. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/cendikia.v5i1.3517>.
- Ulum, M Bahrul. "Studi Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Fiqih Siswa Kelas IX Di MTs NU Slorok." *Moral : Jurnal Kajian Pendidikan Islam* 1, no. 3 (2024): 84–92. <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/moral.v1i3.804>.
- Uswatun Khasanah, Anastasia Dewi Anggraeni, Herinda Mardin, Hartono D. Mamu Khusnul Khoiriyah Diah Hafizhotul Husnah, Helda Jolanda Pentury, Kartyka Nababan, . Wardati Khumairah Rusdi, Maya Sari Wahyuni, Johar Amir, and Diani Syahfitri. *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY (ICT)*. 1st ed. Tahta Media Group, 2024.
- Wahid, Abdul Hamid, Muhammad Mushfi El Iq Bali, and Sofiatul Maimuna. "Problematika Pembelajaran Fiqih Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh." *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam* 05, no. 01 (2021): 1–17. <https://doi.org/https://doi.org/10.33650/edureligia.v5i1.1545>.
- Widiya Ayu Saputri, Nurrohmah Widi Nastiti, and Ismu Ardiyanto. "EFEKTIVITAS PROYEK PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA (P5) DI SMP NEGERI 1 WONOSARI." *DoSS : Dharmala Of Social Science Vol.* 1, no. 1 (2024): 25–37.
- Zaki Al Fuad, and Zuraini. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas 1 SDN Kute Padang." *Jurnal Tunas Bangsa* 3, no. 2 (2016): 54. <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/625>.
- Zulfa, Zakirman. *Pengantar Statistik Sosial*. 1st ed. Padang: STKIP PGRI Sumbar Press, 2020.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Survey

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang http://fitk.uin-malang.ac.id email : fitk@uin-malang.ac.id	
Nomor	: 3603/Un.03.1/TL.00.1/10/2025	28 Oktober 2025
Sifat	: Penting	
Lampiran	: -	
Hal	: Izin Survey	
Kepada		
Yth. Kepala MTs Ma'arif NU Malang di Lowokwaru		
Assalamu'alaikum Wr. Wb.		
Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:		
Nama	: Khoirotun Nisa'	
NIM	: 220101110017	
Tahun Akademik	: Ganjil - 2025/2026	
Judul Proposal	: Efektivitas Media Pembelajaran Gimkit Terhadap Minat Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Fiqih di MTs Ma'arif NU Malang	
Diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu		
Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.		
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.		
		
Dekan Dr. Muhammad Walid, MA 19730823 200003 1 002		
Tembusan :		
1. Ketua Program Studi PAI		
2. Arsip		

Lampiran 2. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id>, email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 338/Un.03.1/TL.01.04/01/2026 21 Januari 2026
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

Kepada

Yth. Kepala MTs Ma'arif NU Malang

di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Khoirotun Nisa'
NIM : 220101110017
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2025/2026
Judul Skripsi : Efektivitas Media Pembelajaran Gimkit Terhadap Minat Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Fiqih di MTS Ma'arif NU Malang
Lama Penelitian : Januari 2026 sampai dengan Maret 2026 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Prof. Dr. Muhammad Walid, MA
19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PAI
2. Arsip

Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

 **LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU**
MADRASAH TSANAWIYAH MA'ARIF NU KOTA MALANG
NSM : 121235730027 NPSN : 69881693
TERAKREDITASI " B "
Alamat : Jl. H. Abd. Ghofur No. 9 Malang Telp. (0341) 486144
E-mail: mts.maarifmalang@gmail.com

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN
Nomor : MTs.Ma.15.25.18/PP.005/099/IV/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Denik Indah Sulistiawati, S.Sos., M.Pd., Gr
NIP : -
Pangkat/Golongan : III/a (Inpassing)
Jabatan : Kepala MTs Ma'arif NU Kota Malang

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswi dengan identitas:

Nama : Khoirotun Nisa'
NIM : 220101110017
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

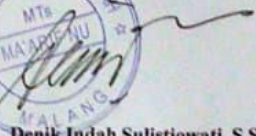
Benar-benar telah melakukan penelitian di MTs Ma'arif NU Kota Malang untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan Skripsi yang berjudul:

"Efektivitas Media Pembelajaran Gimkit Terhadap Minat Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Fiqih di MTs Ma'arif NU Malang"

Penelitian dilakukan pada bulan Januari – Maret 2026 dan hasil penelitian tersebut sudah sesuai dengan kondisi riil di madrasah.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 27 April 2026
Kepala Madrasah,


Denik Indah Sulistiawati, S.Sos., M.Pd., Gr.

Lampiran 4. Instrumen Penelitian

KUESIONER EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS VIII

Nama :

Kelas :

No Absen :

Soal Kuesioner

-Variabel Media pembelajaran-

1. Media pembelajaran gimkit yang digunakan oleh guru sesuai dengan alokasi waktu mata pelajaran fiqih
 - ☐ Sangat Tidak Setuju
 - ☐ Tidak Setuju
 - ☐ Setuju
 - ☐ Sangat Setuju
2. Penggunaan media pembelajaran gimkit sesuai dengan karakteristik siswa.
 - ☐ Sangat Tidak Setuju
 - ☐ Tidak Setuju
 - ☐ Setuju
 - ☐ Sangat Setuju
3. Media pembelajaran gimkit bervariasi dan kreatif.
 - ☐ Sangat Tidak Setuju
 - ☐ Tidak Setuju
 - ☐ Setuju
 - ☐ Sangat Setuju
4. Penggunaan media pembelajaran gimkit dapat menarik perhatian, sehingga saya lebih fokus pada mata pelajaran fiqih
 - ☐ Sangat Tidak Setuju
 - ☐ Tidak Setuju
 - ☐ Setuju
 - ☐ Sangat Setuju
5. Media pembelajaran gimkit berbasis teknologi dan inovatif
 - ☐ Sangat Tidak Setuju
 - ☐ Tidak Setuju
 - ☐ Setuju
 - ☐ Sangat Setuju
6. Media pembelajaran gimkit, membuat saya lebih mudah memahami mata pelajaran fiqih
 - ☐ Sangat Tidak Setuju
 - ☐ Tidak Setuju
 - ☐ Setuju
 - ☐ Sangat Setuju
7. Media pembelajaran gimkit, membantu saya untuk memahami objek yang abstrak pada mata pelajaran fiqih
 - ☐ Sangat Tidak Setuju
 - ☐ Tidak Setuju
 - ☐ Setuju
 - ☐ Sangat Setuju
8. Media pembelajaran gimkit, mudah diaplikasikan oleh siswa
 - ☐ Sangat Tidak Setuju
 - ☐ Tidak Setuju
 - ☐ Setuju
 - ☐ Sangat Setuju
9. Media pembelajaran gimkit dapat memperjelas konsep materi pembelajaran, sehingga saya mudah mengerti mata pelajaran fiqih
 - ☐ Sangat Tidak Setuju
 - ☐ Tidak Setuju
 - ☐ Setuju
 - ☐ Sangat Setuju
10. Media pembelajaran gimkit, membuat saya semangat belajar materi fiqih
 - ☐ Sangat Tidak Setuju
 - ☐ Tidak Setuju
 - ☐ Setuju
 - ☐ Sangat Setuju
11. Penggunaan media pembelajaran gimkit menjadikan saya aktif dalam belajar materi fiqih
 - ☐ Sangat Tidak Setuju
 - ☐ Tidak Setuju
 - ☐ Setuju
 - ☐ Sangat Setuju
12. Media pembelajaran gimkit menjadikan saya berani untuk bertanya dan mengemukakan pendapat
 - ☐ Sangat Tidak Setuju
 - ☐ Tidak Setuju
 - ☐ Setuju
 - ☐ Sangat Setuju
13. Media pembelajaran gimkit dapat membantu pemahaman saya dalam mata pelajaran fiqih
 - ☐ Sangat Tidak Setuju
 - ☐ Tidak Setuju
 - ☐ Setuju
 - ☐ Sangat Setuju

14. Media pembelajaran gimkit dapat menumbuhkan sikap berpikir kreatif pada diri saya ketika pembelajaran fiqih
- Sangat Tidak Setuju
 - Tidak Setuju
 - Setuju
 - Sangat Setuju

-Variabel Minat Belajar-

15. Saya senang dengan mata pelajaran fiqih
- Sangat Tidak Setuju
 - Tidak Setuju
 - Setuju
 - Sangat Setuju
16. Saya tetap di kelas saat pembelajaran fiqih
- Sangat Tidak Setuju
 - Tidak Setuju
 - Setuju
 - Sangat Setuju
17. Saya tertarik dengan pelajaran fiqih ketika guru menggunakan media pembelajaran
- Sangat Tidak Setuju
 - Tidak Setuju
 - Setuju
 - Sangat Setuju
18. Saya senang dengan penyampaian guru yang menggunakan strategi yang bervariasi saat pembelajaran fiqih
- Sangat Tidak Setuju
 - Tidak Setuju
 - Setuju
 - Sangat Setuju
19. Saya bersemangat dengan belajar mata pelajaran fiqih
- Sangat Tidak Setuju
 - Tidak Setuju
 - Setuju
 - Sangat Setuju
20. Saya bertanya terkait materi fiqih yang kurang paham
- Sangat Tidak Setuju
 - Tidak Setuju
 - Setuju
 - Sangat Setuju
21. Saya tidak suka mencatat penjelasan guru saat pelajaran fiqih
- Sangat Tidak Setuju
 - Tidak Setuju
 - Setuju
 - Sangat Setuju

22. Saya fokus dalam mempelajari pelajaran fiqih di rumah
- Sangat Tidak Setuju
 - Tidak Setuju
 - Setuju
 - Sangat Setuju
23. Saya tidak membawa perlengkapan belajar saat mata pelajaran fiqih.
- Sangat Tidak Setuju
 - Tidak Setuju
 - Setuju
 - Sangat Setuju
24. Saya memperhatikan penjelasan guru saat pembelajaran fiqih.
- Sangat Tidak Setuju
 - Tidak Setuju
 - Setuju
 - Sangat Setuju
25. Saya tetap belajar tanpa disuruh orang tua atau ketika ada ulangan harian mata pelajaran fiqih.
- Sangat Tidak Setuju
 - Tidak Setuju
 - Setuju
 - Sangat Setuju
26. Saya membantu teman ketika ada materi fiqih yang kurang dipahami.
- Sangat Tidak Setuju
 - Tidak Setuju
 - Setuju
 - Sangat Setuju
27. Saya bersedia ketika diminta guru fiqih untuk menyelesaikan soal di papan tulis.
- Sangat Tidak Setuju
 - Tidak Setuju
 - Setuju
 - Sangat Setuju
28. Saya aktif berdiskusi dalam pembelajaran fiqih.
- Sangat Tidak Setuju
 - Tidak Setuju
 - Setuju
 - Sangat Setuju

Lampiran 5. Tabulasi Data Uji Validitas Media Pembelajaran (X)

Responden	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15
R1	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2
R2	4	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3
R3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3
R4	3	3	2	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3
R5	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	2	2	3
R6	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3
R7	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3
R8	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3
R9	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	2	3	4	3
R10	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R11	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3
R12	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	2	3	3
R13	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3
R14	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3
R15	4	3	3	3	3	4	4	3	2	4	3	3	2	3	3
R16	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3
R17	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4
R18	4	3	4	4	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2
R19	3	3	4	4	3	2	3	3	3	3	2	3	4	4	4
R20	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4
R21	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3
R22	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3
R23	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	2	3	3
R24	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4
R25	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3
R26	3	3	4	4	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3
R27	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3
R28	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	2	4	4
R29	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4
R30	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4
R31	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R32	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2
R33	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3
R34	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3

Lampiran 6. Tabulasi Data Uji Validitas Minat Belajar (Y)

Responden	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	Y12	Y13	Y14	Y15
R1	3	4	4	2	3	2	2	3	1	4	3	1	3	3	3
R2	3	4	3	3	4	3	3	2	3	4	4	3	3	3	4
R3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	1	1	3	3	2	4
R4	4	3	3	4	4	4	2	3	2	3	4	3	4	3	4
R5	3	3	3	3	4	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3
R6	3	3	3	3	2	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3
R7	4	4	4	3	4	3	3	4	1	3	3	3	3	2	3
R8	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3
R9	3	2	4	3	4	3	2	1	2	3	4	4	4	4	4
R10	4	4	4	3	3	4	2	4	4	4	4	2	4	4	3
R11	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3
R12	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4
R13	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3
R14	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2
R15	3	4	4	3	3	3	3	2	3	4	4	2	3	1	2
R16	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3
R17	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4
R18	1	4	3	2	3	1	2	3	3	4	2	2	1	2	3
R19	4	4	4	4	4	4	3	4	2	3	4	3	4	1	3
R20	3	4	4	4	4	3	3	4	2	4	3	3	3	3	3
R21	3	4	4	3	3	3	2	3	3	4	3	2	3	2	4
R22	3	4	4	3	3	3	4	4	3	2	4	3	4	3	3
R23	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3
R24	3	3	4	3	3	3	2	4	2	3	4	2	3	2	3
R25	4	1	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4
R26	3	3	4	4	4	3	3	3	2	4	4	2	3	3	4
R27	3	3	3	3	3	3	2	2	2	4	3	2	3	3	3
R28	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4	3
R29	4	4	4	4	4	4	3	3	2	4	4	3	4	4	4
R30	4	4	4	4	3	3	3	4	1	4	3	3	3	3	3
R31	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R32	3	3	3	3	4	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2
R33	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3
R34	4	4	4	4	4	4	3	2	3	4	4	3	4	3	4

Lampiran 7. Data Validitas Angket Media Pembelajaran Manual (X)

Responden	X	Y	XY	(X) ²	(Y) ²
R1	3	41	123	9	1681
R2	4	41	164	16	1681
R3	3	45	135	9	2025
R4	3	48	144	9	2304
R5	3	46	138	9	2116
R6	4	44	176	16	1936
R7	4	51	204	16	2601
R8	4	47	188	16	2209
R9	4	50	200	16	2500
R10	3	46	138	9	2116
R11	3	48	144	9	2304
R12	4	49	196	16	2401
R13	3	50	150	9	2500
R14	3	44	132	9	1936
R15	4	47	188	16	2209
R16	4	54	216	16	2916
R17	3	53	159	9	2809
R18	4	40	160	16	1600
R19	3	48	144	9	2304
R20	4	57	228	16	3249
R21	3	46	138	9	2116
R22	3	41	123	9	1681
R23	3	45	135	9	2025
R24	3	46	138	9	2116
R25	4	53	212	16	2809
R26	3	47	141	9	2209
R27	3	46	138	9	2116
R28	4	55	220	16	3025
R29	3	53	159	9	2809
R30	4	51	204	16	2601
R31	3	45	135	9	2025
R32	4	44	176	16	1936
R33	4	54	216	16	2916
R34	4	54	216	16	2916
TOTAL	118	1629	5678	418	78697

Uji Validitas item X1

Diketahui:

N : 34

ΣX : Jumlah skor item = 118

ΣY : Jumlah skor total item = 1629

XY : 5678

ΣX² : 418

ΣY² : 78697

$$r_{xy} = \frac{N \Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[N \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2][N \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{34 \times 5678 - (118)(1629)}{\sqrt{[34 \times 418 - (118)^2][34 \times 78697 - (1629)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{193.052 - 192.222}{\sqrt{[14212 - (13924)][2675698 - (2653641)]}}$$

$$r_{xy} = \frac{830}{\sqrt{[288][22057]}} = \frac{830}{\sqrt{6352416}} = \frac{830}{2520}$$

$$r_{xy} = 0,329$$

Berdasarkan hasil diatas, diketahui bahwa nilai R-hitung adalah 0,329 lebih kecil dari R-Tabel 0,338. Maka dapat diputuskan bahwa item X1 TIDAK VALID.

Responden	X	Y	XY	(X) ²	(Y) ²
R1	3	41	123	9	1681
R2	3	41	123	9	1681
R3	3	45	135	9	2025
R4	3	48	144	9	2304
R5	3	46	138	9	2116
R6	3	44	132	9	1936
R7	3	51	153	9	2601
R8	3	47	141	9	2209
R9	3	50	150	9	2500
R10	4	46	184	16	2116
R11	3	48	144	9	2304
R12	4	49	196	16	2401
R13	3	50	150	9	2500
R14	3	44	132	9	1936
R15	3	47	141	9	2209
R16	4	54	216	16	2916
R17	4	53	212	16	2809
R18	3	40	120	9	1600
R19	3	48	144	9	2304
R20	4	57	228	16	3249
R21	4	46	184	16	2116
R22	3	41	123	9	1681
R23	2	45	90	4	2025
R24	3	46	138	9	2116
R25	3	53	159	9	2809
R26	3	47	141	9	2209
R27	3	46	138	9	2116
R28	4	55	220	16	3025
R29	3	53	159	9	2809
R30	4	51	204	16	2601
R31	3	45	135	9	2025
R32	3	44	132	9	1936
R33	3	54	162	9	2916
R34	4	54	216	16	2916
TOTAL	110	1629	5307	364	78697

Uji Validitas item X2

Diketahui:

N : 34

ΣX : Jumlah skor item = 110

ΣY : Jumlah skor total item = 1629

XY : 5307

ΣX² : 364

ΣY² : 78697

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2][N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{34 \times 5307 - (110)(1629)}{\sqrt{[34 \times 364 - (\Sigma 110)^2][34 \times 78697 - (\Sigma 1629)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{180.438 - 179.190}{\sqrt{[12376 - (12100)][2675698 - (2653641)]}}$$

$$r_{xy} = \frac{1248}{\sqrt{[276][22057]}} = \frac{1248}{\sqrt{6087732}} = \frac{1248}{2467}$$

$$r_{xy} = 0,505$$

Berdasarkan hasil diatas, diketahui bahwa nilai R-hitung adalah 0,505 lebih besar dari R-Tabel 0,338. Maka dapat diputuskan bahwa item X2 VALID.

Responden	X	Y	XY	(X) ²	(Y) ²
R1	3	41	123	9	1681
R2	3	41	123	9	1681
R3	3	45	135	9	2025
R4	2	48	96	4	2304
R5	3	46	138	9	2116
R6	3	44	132	9	1936
R7	4	51	204	16	2601
R8	3	47	141	9	2209
R9	3	50	150	9	2500
R10	3	46	138	9	2116
R11	3	48	144	9	2304
R12	3	49	147	9	2401
R13	3	50	150	9	2500
R14	3	44	132	9	1936
R15	3	47	141	9	2209
R16	4	54	216	16	2916
R17	3	53	159	9	2809
R18	4	40	160	16	1600
R19	4	48	192	16	2304
R20	4	57	228	16	3249
R21	3	46	138	9	2116
R22	3	41	123	9	1681
R23	3	45	135	9	2025
R24	3	46	138	9	2116
R25	3	53	159	9	2809
R26	4	47	188	16	2209
R27	4	46	184	16	2116
R28	4	55	220	16	3025
R29	4	53	212	16	2809
R30	3	51	153	9	2601
R31	3	45	135	9	2025
R32	3	44	132	9	1936
R33	4	54	216	16	2916
R34	3	54	162	9	2916
TOTAL	111	1629	5344	371	78697

Uji Validitas item X3

Diketahui:

N : 34

ΣX : Jumlah skor item = 111

ΣY : Jumlah skor total item = 1629

XY : 5344

ΣX² : 371

ΣY² : 78697

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2][N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{34 \times 5344 - (111)(1629)}{\sqrt{[34 \times 371 - (\Sigma 111)^2][34 \times 78697 - (\Sigma 1629)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{181.696 - 180.819}{\sqrt{[12614 - (12321)][2675698 - (2653641)]}}$$

$$r_{xy} = \frac{877}{\sqrt{[293][22057]}} = \frac{877}{\sqrt{6462701}} = \frac{877}{2542}$$

$$r_{xy} = 0,345$$

Berdasarkan hasil diatas, diketahui bahwa nilai R-hitung adalah 0,345 lebih besar dari R-Tabel 0,338. Maka dapat diputuskan bahwa item X3 VALID.

Responden	X	Y	XY	(X) ²	(Y) ²
R1	3	41	123	9	1681
R2	3	41	123	9	1681
R3	3	45	135	9	2025
R4	3	48	144	9	2304
R5	3	46	138	9	2116
R6	2	44	88	4	1936
R7	3	51	153	9	2601
R8	3	47	141	9	2209
R9	4	50	200	16	2500
R10	3	46	138	9	2116
R11	3	48	144	9	2304
R12	3	49	147	9	2401
R13	3	50	150	9	2500
R14	3	44	132	9	1936
R15	3	47	141	9	2209
R16	3	54	162	9	2916
R17	4	53	212	16	2809
R18	4	40	160	16	1600
R19	4	48	192	16	2304
R20	4	57	228	16	3249
R21	3	46	138	9	2116
R22	3	41	123	9	1681
R23	3	45	135	9	2025
R24	3	46	138	9	2116
R25	3	53	159	9	2809
R26	4	47	188	16	2209
R27	3	46	138	9	2116
R28	4	55	220	16	3025
R29	3	53	159	9	2809
R30	3	51	153	9	2601
R31	3	45	135	9	2025
R32	3	44	132	9	1936
R33	4	54	216	16	2916
R34	3	54	162	9	2916
TOTAL	109	1629	5247	357	78697

Uji Validitas item X4

Diketahui:

N : 34

ΣX : Jumlah skor item = 109

ΣY : Jumlah skor total item = 1629

XY : 5247

ΣX² : 357

ΣY² : 78697

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2][N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{34 \times 5247 - (109)(1629)}{\sqrt{[34 \times 357 - (109)^2][34 \times 78697 - (1629)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{178.398 - 177.561}{\sqrt{[12138 - (11881)][2675698 - (2653641)]}}$$

$$r_{xy} = \frac{837}{\sqrt{[257][22057]}} = \frac{837}{\sqrt{5668649}} = \frac{837}{2380}$$

$$r_{xy} = 0,351$$

Berdasarkan hasil diatas, diketahui bahwa nilai R-hitung adalah 0,351 lebih besar dari R-Tabel 0,338. Maka dapat diputuskan bahwa item X4 VALID.

Responden	X	Y	XY	(X) ²	(Y) ²
R1	2	41	82	4	1681
R2	3	41	123	9	1681
R3	3	45	135	9	2025
R4	4	48	192	16	2304
R5	3	46	138	9	2116
R6	3	44	132	9	1936
R7	4	51	204	16	2601
R8	3	47	141	9	2209
R9	4	50	200	16	2500
R10	3	46	138	9	2116
R11	3	48	144	9	2304
R12	3	49	147	9	2401
R13	3	50	150	9	2500
R14	3	44	132	9	1936
R15	3	47	141	9	2209
R16	3	54	162	9	2916
R17	4	53	212	16	2809
R18	2	40	80	4	1600
R19	3	48	144	9	2304
R20	4	57	228	16	3249
R21	3	46	138	9	2116
R22	3	41	123	9	1681
R23	3	45	135	9	2025
R24	3	46	138	9	2116
R25	3	53	159	9	2809
R26	3	47	141	9	2209
R27	3	46	138	9	2116
R28	3	55	165	9	3025
R29	4	53	212	16	2809
R30	3	51	153	9	2601
R31	3	45	135	9	2025
R32	3	44	132	9	1936
R33	3	54	162	9	2916
R34	4	54	216	16	2916
TOTAL	107	1629	5172	345	78697

Uji Validitas item X5

Diketahui:

N : 34

ΣX : Jumlah skor item = 107

ΣY : Jumlah skor total item = 1629

XY : 5172

ΣX² : 345

ΣY² : 78697

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2][N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{34 \times 5172 - (107)(1629)}{\sqrt{[34 \times 345 - (\Sigma 107)^2][34 \times 78697 - (\Sigma 1629)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{175.848 - 174.303}{\sqrt{[11730 - (11449)][2675698 - (2653641)]}}$$

$$r_{xy} = \frac{1545}{\sqrt{[281][22057]}} = \frac{1545}{\sqrt{6198017}} = \frac{1545}{2489}$$

$$r_{xy} = 0,620$$

Berdasarkan hasil diatas, diketahui bahwa nilai R-hitung adalah 0,620 lebih besar dari R-Tabel 0,338. Maka dapat diputuskan bahwa item X5 VALID.

Responden	X	Y	XY	(X) ²	(Y) ²
R1	3	41	123	9	1681
R2	2	41	82	4	1681
R3	4	45	180	16	2025
R4	3	48	144	9	2304
R5	3	46	138	9	2116
R6	3	44	132	9	1936
R7	3	51	153	9	2601
R8	3	47	141	9	2209
R9	3	50	150	9	2500
R10	3	46	138	9	2116
R11	3	48	144	9	2304
R12	3	49	147	9	2401
R13	3	50	150	9	2500
R14	3	44	132	9	1936
R15	4	47	188	16	2209
R16	4	54	216	16	2916
R17	4	53	212	16	2809
R18	3	40	120	9	1600
R19	2	48	96	4	2304
R20	4	57	228	16	3249
R21	3	46	138	9	2116
R22	3	41	123	9	1681
R23	4	45	180	16	2025
R24	2	46	92	4	2116
R25	4	53	212	16	2809
R26	3	47	141	9	2209
R27	3	46	138	9	2116
R28	3	55	165	9	3025
R29	3	53	159	9	2809
R30	4	51	204	16	2601
R31	3	45	135	9	2025
R32	3	44	132	9	1936
R33	4	54	216	16	2916
R34	4	54	216	16	2916
TOTAL	109	1629	5265	361	78697

Uji Validitas item X6

Diketahui:

N : 34

ΣX : Jumlah skor item = 109

ΣY : Jumlah skor total item = 1629

XY : 5265

ΣX² : 361

ΣY² : 78697

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2][N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{34 \times 5265 - (109)(1629)}{\sqrt{[34 \times 361 - (\Sigma 109)^2][34 \times 78697 - (\Sigma 1629)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{179.010 - 177.561}{\sqrt{[12274 - (11881)][2675698 - (2653641)]}}$$

$$r_{xy} = \frac{1449}{\sqrt{[393][22057]}} = \frac{1449}{\sqrt{8668401}} = \frac{1449}{2944}$$

$$r_{xy} = 0,492$$

Berdasarkan hasil diatas, diketahui bahwa nilai R-hitung adalah 0,492 lebih besar dari R-Tabel 0,338. Maka dapat diputuskan bahwa item X6 VALID.

Responden	X	Y	XY	(X) ²	(Y) ²
R1	3	41	123	9	1681
R2	3	41	123	9	1681
R3	3	45	135	9	2025
R4	4	48	192	16	2304
R5	4	46	184	16	2116
R6	3	44	132	9	1936
R7	3	51	153	9	2601
R8	3	47	141	9	2209
R9	3	50	150	9	2500
R10	3	46	138	9	2116
R11	3	48	144	9	2304
R12	4	49	196	16	2401
R13	3	50	150	9	2500
R14	3	44	132	9	1936
R15	4	47	188	16	2209
R16	4	54	216	16	2916
R17	3	53	159	9	2809
R18	3	40	120	9	1600
R19	3	48	144	9	2304
R20	4	57	228	16	3249
R21	3	46	138	9	2116
R22	2	41	82	4	1681
R23	3	45	135	9	2025
R24	3	46	138	9	2116
R25	4	53	212	16	2809
R26	3	47	141	9	2209
R27	3	46	138	9	2116
R28	4	55	220	16	3025
R29	4	53	212	16	2809
R30	4	51	204	16	2601
R31	3	45	135	9	2025
R32	3	44	132	9	1936
R33	4	54	216	16	2916
R34	4	54	216	16	2916
TOTAL	113	1629	5467	385	78697

Uji Validitas item X7

Diketahui:

N : 34

ΣX : Jumlah skor item = 109

ΣY : Jumlah skor total item = 1629

XY : 5467

ΣX² : 385

ΣY² : 78697

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2][N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{34 \times 5467 - (113)(1629)}{\sqrt{[34 \times 385 - (\Sigma 113)^2][34 \times 78697 - (\Sigma 1629)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{185.878 - 184.077}{\sqrt{[13090 - (12769)][2675698 - (2653641)]}}$$

$$r_{xy} = \frac{1801}{\sqrt{[321][22057]}} = \frac{1801}{\sqrt{7080297}} = \frac{1801}{2660}$$

$$r_{xy} = 0,677$$

Berdasarkan hasil diatas, diketahui bahwa nilai R-hitung adalah 0,677 lebih besar dari R-Tabel 0,338. Maka dapat diputuskan bahwa item X7 VALID.

Responden	X	Y	XY	(X) ²	(Y) ²
R1	3	41	123	9	1681
R2	3	41	123	9	1681
R3	3	45	135	9	2025
R4	3	48	144	9	2304
R5	3	46	138	9	2116
R6	3	44	132	9	1936
R7	3	51	153	9	2601
R8	4	47	188	16	2209
R9	4	50	200	16	2500
R10	3	46	138	9	2116
R11	4	48	192	16	2304
R12	3	49	147	9	2401
R13	3	50	150	9	2500
R14	3	44	132	9	1936
R15	3	47	141	9	2209
R16	3	54	162	9	2916
R17	4	53	212	16	2809
R18	2	40	80	4	1600
R19	3	48	144	9	2304
R20	4	57	228	16	3249
R21	3	46	138	9	2116
R22	2	41	82	4	1681
R23	3	45	135	9	2025
R24	3	46	138	9	2116
R25	3	53	159	9	2809
R26	2	47	94	4	2209
R27	4	46	184	16	2116
R28	4	55	220	16	3025
R29	4	53	212	16	2809
R30	3	51	153	9	2601
R31	3	45	135	9	2025
R32	3	44	132	9	1936
R33	3	54	162	9	2916
R34	3	54	162	9	2916
TOTAL	107	1629	5168	347	78697

Uji Validitas item X8

Diketahui:

N : 34

ΣX : Jumlah skor item = 107

ΣY : Jumlah skor total item = 1629

XY : 5168

ΣX² : 347

ΣY² : 78697

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2][N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{34 \times 5168 - (107)(1629)}{\sqrt{[34 \times 347 - (107)^2][34 \times 78697 - (1629)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{175.712 - 174.303}{\sqrt{[11798 - (11449)][2675698 - (2653641)]}}$$

$$r_{xy} = \frac{1409}{\sqrt{[349][22057]}} = \frac{1409}{\sqrt{7697893}} = \frac{1409}{2774}$$

$$r_{xy} = 0,507$$

Berdasarkan hasil diatas, diketahui bahwa nilai R-hitung adalah 0,507 lebih besar dari R-Tabel 0,338. Maka dapat diputuskan bahwa item X8 VALID.

Responden	X	Y	XY	(X) ²	(Y) ²
R1	3	41	123	9	1681
R2	2	41	82	4	1681
R3	3	45	135	9	2025
R4	3	48	144	9	2304
R5	4	46	184	16	2116
R6	3	44	132	9	1936
R7	4	51	204	16	2601
R8	3	47	141	9	2209
R9	3	50	150	9	2500
R10	3	46	138	9	2116
R11	3	48	144	9	2304
R12	4	49	196	16	2401
R13	4	50	200	16	2500
R14	3	44	132	9	1936
R15	2	47	94	4	2209
R16	3	54	162	9	2916
R17	3	53	159	9	2809
R18	2	40	80	4	1600
R19	3	48	144	9	2304
R20	3	57	171	9	3249
R21	3	46	138	9	2116
R22	3	41	123	9	1681
R23	3	45	135	9	2025
R24	3	46	138	9	2116
R25	4	53	212	16	2809
R26	3	47	141	9	2209
R27	3	46	138	9	2116
R28	4	55	220	16	3025
R29	3	53	159	9	2809
R30	3	51	153	9	2601
R31	3	45	135	9	2025
R32	2	44	88	4	1936
R33	3	54	162	9	2916
R34	3	54	162	9	2916
TOTAL	104	1629	5019	328	78697

Uji Validitas item X9

Diketahui:

N : 34

ΣX : Jumlah skor item = 104

ΣY : Jumlah skor total item = 1629

XY : 5019

ΣX² : 328

ΣY² : 78697

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2][N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{34 \times 5019 - (104)(1629)}{\sqrt{[34 \times 328 - (\Sigma 104)^2][34 \times 78697 - (\Sigma 1629)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{170.646 - 169.416}{\sqrt{[11152 - (10816)][2675698 - (2653641)]}}$$

$$r_{xy} = \frac{1230}{\sqrt{[336][22057]}} = \frac{1230}{\sqrt{7411152}} = \frac{1230}{2722}$$

$$r_{xy} = 0,451$$

Berdasarkan hasil diatas, diketahui bahwa nilai R-hitung adalah 0,451 lebih besar dari R-Tabel 0,338. Maka dapat diputuskan bahwa item X9 VALID.

Responden	X	Y	XY	(X) ²	(Y) ²
R1	3	41	123	9	1681
R2	3	41	123	9	1681
R3	3	45	135	9	2025
R4	4	48	192	16	2304
R5	4	46	184	16	2116
R6	3	44	132	9	1936
R7	3	51	153	9	2601
R8	3	47	141	9	2209
R9	4	50	200	16	2500
R10	3	46	138	9	2116
R11	4	48	192	16	2304
R12	3	49	147	9	2401
R13	3	50	150	9	2500
R14	3	44	132	9	1936
R15	4	47	188	16	2209
R16	4	54	216	16	2916
R17	3	53	159	9	2809
R18	2	40	80	4	1600
R19	3	48	144	9	2304
R20	4	57	228	16	3249
R21	4	46	184	16	2116
R22	3	41	123	9	1681
R23	3	45	135	9	2025
R24	3	46	138	9	2116
R25	4	53	212	16	2809
R26	3	47	141	9	2209
R27	3	46	138	9	2116
R28	4	55	220	16	3025
R29	4	53	212	16	2809
R30	4	51	204	16	2601
R31	3	45	135	9	2025
R32	3	44	132	9	1936
R33	3	54	162	9	2916
R34	4	54	216	16	2916
TOTAL	114	1629	5509	392	78697

Uji Validitas item X10

Diketahui:

N : 34

ΣX : Jumlah skor item = 114

ΣY : Jumlah skor total item = 1629

XY : 5509

ΣX² : 392

ΣY² : 78697

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2][N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{34 \times 5509 - (114)(1629)}{\sqrt{[34 \times 392 - (\Sigma 114)^2][34 \times 78697 - (\Sigma 1629)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{187.306 - 185.706}{\sqrt{[13328 - (12996)][2675698 - (2653641)]}}$$

$$r_{xy} = \frac{1600}{\sqrt{[332][22057]}} = \frac{1600}{\sqrt{7322924}} = \frac{1600}{2706}$$

$$r_{xy} = 0,591$$

Berdasarkan hasil diatas, diketahui bahwa nilai R-hitung adalah 0,591 lebih besar dari R-Tabel 0,338. Maka dapat diputuskan bahwa item X10 VALID.

Responden	X	Y	XY	(X) ²	(Y) ²
R1	2	41	82	4	1681
R2	2	41	82	4	1681
R3	3	45	135	9	2025
R4	4	48	192	16	2304
R5	3	46	138	9	2116
R6	3	44	132	9	1936
R7	4	51	204	16	2601
R8	3	47	141	9	2209
R9	3	50	150	9	2500
R10	3	46	138	9	2116
R11	4	48	192	16	2304
R12	4	49	196	16	2401
R13	4	50	200	16	2500
R14	3	44	132	9	1936
R15	3	47	141	9	2209
R16	4	54	216	16	2916
R17	4	53	212	16	2809
R18	2	40	80	4	1600
R19	2	48	96	4	2304
R20	4	57	228	16	3249
R21	3	46	138	9	2116
R22	2	41	82	4	1681
R23	4	45	180	16	2025
R24	3	46	138	9	2116
R25	4	53	212	16	2809
R26	4	47	188	16	2209
R27	3	46	138	9	2116
R28	4	55	220	16	3025
R29	3	53	159	9	2809
R30	3	51	153	9	2601
R31	3	45	135	9	2025
R32	3	44	132	9	1936
R33	4	54	216	16	2916
R34	4	54	216	16	2916
TOTAL	111	1629	5394	379	78697

Uji Validitas item X11

Diketahui:

N : 34

ΣX : Jumlah skor item = 111

ΣY : Jumlah skor total item = 1629

XY : 5394

ΣX² : 379

ΣY² : 78697

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2][N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{34 \times 5394 - (111)(1629)}{\sqrt{[34 \times 379 - (111)^2][34 \times 78697 - (1629)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{183.396 - 180.819}{\sqrt{[12886 - (12321)][2675698 - (2653641)]}}$$

$$r_{xy} = \frac{2577}{\sqrt{[565][22057]}} = \frac{2577}{\sqrt{12462205}} = \frac{2577}{3530}$$

$$r_{xy} = 0,730$$

Berdasarkan hasil diatas, diketahui bahwa nilai R-hitung adalah 0,730 lebih besar dari R-Tabel 0,338. Maka dapat diputuskan bahwa item X11 VALID.

Responden	X	Y	XY	(X) ²	(Y) ²
R1	2	41	82	4	1681
R2	3	41	123	9	1681
R3	3	45	135	9	2025
R4	3	48	144	9	2304
R5	3	46	138	9	2116
R6	3	44	132	9	1936
R7	3	51	153	9	2601
R8	3	47	141	9	2209
R9	2	50	100	4	2500
R10	3	46	138	9	2116
R11	3	48	144	9	2304
R12	3	49	147	9	2401
R13	4	50	200	16	2500
R14	3	44	132	9	1936
R15	3	47	141	9	2209
R16	4	54	216	16	2916
R17	3	53	159	9	2809
R18	2	40	80	4	1600
R19	3	48	144	9	2304
R20	3	57	171	9	3249
R21	3	46	138	9	2116
R22	2	41	82	4	1681
R23	3	45	135	9	2025
R24	3	46	138	9	2116
R25	4	53	212	16	2809
R26	3	47	141	9	2209
R27	3	46	138	9	2116
R28	3	55	165	9	3025
R29	3	53	159	9	2809
R30	3	51	153	9	2601
R31	3	45	135	9	2025
R32	3	44	132	9	1936
R33	4	54	216	16	2916
R34	4	54	216	16	2916
TOTAL	103	1629	4980	321	78697

Uji Validitas item X12

Diketahui:

N : 34

ΣX : Jumlah skor item = 103

ΣY : Jumlah skor total item = 1629

XY : 4980

ΣX² : 321

ΣY² : 78697

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2][N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{34 \times 4980 - (103)(1629)}{\sqrt{[34 \times 321 - (\Sigma 103)^2][34 \times 78697 - (\Sigma 1629)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{169.320 - 167.787}{\sqrt{[10914 - (10609)][2675698 - (2653641)]}}$$

$$r_{xy} = \frac{1533}{\sqrt{[305][22057]}} = \frac{1533}{\sqrt{6727385}} = \frac{1533}{2593}$$

$$r_{xy} = 0,591$$

Berdasarkan hasil diatas, diketahui bahwa nilai R-hitung adalah 0,591 lebih besar dari R-Tabel 0,338. Maka dapat diputuskan bahwa item X12 VALID.

Responden	X	Y	XY	(X) ²	(Y) ²
R1	3	41	123	9	1681
R2	2	41	82	4	1681
R3	2	45	90	4	2025
R4	3	48	144	9	2304
R5	2	46	92	4	2116
R6	2	44	88	4	1936
R7	3	51	153	9	2601
R8	3	47	141	9	2209
R9	3	50	150	9	2500
R10	3	46	138	9	2116
R11	3	48	144	9	2304
R12	2	49	98	4	2401
R13	4	50	200	16	2500
R14	2	44	88	4	1936
R15	2	47	94	4	2209
R16	3	54	162	9	2916
R17	4	53	212	16	2809
R18	3	40	120	9	1600
R19	4	48	192	16	2304
R20	3	57	171	9	3249
R21	2	46	92	4	2116
R22	3	41	123	9	1681
R23	2	45	90	4	2025
R24	3	46	138	9	2116
R25	3	53	159	9	2809
R26	3	47	141	9	2209
R27	2	46	92	4	2116
R28	2	55	110	4	3025
R29	4	53	212	16	2809
R30	3	51	153	9	2601
R31	3	45	135	9	2025
R32	3	44	132	9	1936
R33	4	54	216	16	2916
R34	3	54	162	9	2916
TOTAL	96	1629	4637	286	78697

Uji Validitas item X13

Diketahui:

N : 34

ΣX : Jumlah skor item = 96

ΣY : Jumlah skor total item = 1629

XY : 4637

ΣX² : 286

ΣY² : 78697

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2][N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{34 \times 4637 - (96)(1629)}{\sqrt{[34 \times 286 - (96)^2][34 \times 78697 - (1629)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{157.658 - 156.384}{\sqrt{[9724 - (9216)][2675698 - (2653641)]}}$$

$$r_{xy} = \frac{1274}{\sqrt{[508][22057]}} = \frac{1274}{\sqrt{11204956}} = \frac{1274}{3347}$$

$$r_{xy} = 0,380$$

Berdasarkan hasil diatas, diketahui bahwa nilai R-hitung adalah 0,380 lebih besar dari R-Tabel 0,338. Maka dapat diputuskan bahwa item X13 VALID.

Responden	X	Y	XY	(X) ²	(Y) ²
R1	3	41	123	9	1681
R2	2	41	82	4	1681
R3	3	45	135	9	2025
R4	3	48	144	9	2304
R5	2	46	92	4	2116
R6	3	44	132	9	1936
R7	4	51	204	16	2601
R8	3	47	141	9	2209
R9	4	50	200	16	2500
R10	3	46	138	9	2116
R11	3	48	144	9	2304
R12	3	49	147	9	2401
R13	4	50	200	16	2500
R14	3	44	132	9	1936
R15	3	47	141	9	2209
R16	4	54	216	16	2916
R17	3	53	159	9	2809
R18	2	40	80	4	1600
R19	4	48	192	16	2304
R20	4	57	228	16	3249
R21	3	46	138	9	2116
R22	3	41	123	9	1681
R23	3	45	135	9	2025
R24	4	46	184	16	2116
R25	4	53	212	16	2809
R26	3	47	141	9	2209
R27	3	46	138	9	2116
R28	4	55	220	16	3025
R29	4	53	212	16	2809
R30	3	51	153	9	2601
R31	3	45	135	9	2025
R32	3	44	132	9	1936
R33	4	54	216	16	2916
R34	4	54	216	16	2916
TOTAL	111	1629	5385	375	78697

Uji Validitas item X14

Diketahui:

N : 34

ΣX : Jumlah skor item = 111

ΣY : Jumlah skor total item = 1629

XY : 5385

ΣX² : 375

ΣY² : 78697

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2][N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{34 \times 5385 - (111)(1629)}{\sqrt{[34 \times 375 - (\Sigma 111)^2][34 \times 78697 - (\Sigma 1629)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{183.090 - 180.819}{\sqrt{[12750 - (12321)][2675698 - (2653641)]}}$$

$$r_{xy} = \frac{2271}{\sqrt{[429][22057]}} = \frac{2271}{\sqrt{9462453}} = \frac{2271}{3076}$$

$$r_{xy} = 0,738$$

Berdasarkan hasil diatas, diketahui bahwa nilai R-hitung adalah 0,738 lebih besar dari R-Tabel 0,338. Maka dapat diputuskan bahwa item X14 VALID.

Responden	X	Y	XY	(X) ²	(Y) ²
R1	2	41	82	4	1681
R2	3	41	123	9	1681
R3	3	45	135	9	2025
R4	3	48	144	9	2304
R5	3	46	138	9	2116
R6	3	44	132	9	1936
R7	3	51	153	9	2601
R8	3	47	141	9	2209
R9	3	50	150	9	2500
R10	3	46	138	9	2116
R11	3	48	144	9	2304
R12	3	49	147	9	2401
R13	3	50	150	9	2500
R14	3	44	132	9	1936
R15	3	47	141	9	2209
R16	3	54	162	9	2916
R17	4	53	212	16	2809
R18	2	40	80	4	1600
R19	4	48	192	16	2304
R20	4	57	228	16	3249
R21	3	46	138	9	2116
R22	3	41	123	9	1681
R23	3	45	135	9	2025
R24	4	46	184	16	2116
R25	3	53	159	9	2809
R26	3	47	141	9	2209
R27	3	46	138	9	2116
R28	4	55	220	16	3025
R29	4	53	212	16	2809
R30	4	51	204	16	2601
R31	3	45	135	9	2025
R32	2	44	88	4	1936
R33	3	54	162	9	2916
R34	3	54	162	9	2916
TOTAL	106	1629	5125	340	78697

Uji Validitas item X15

Diketahui:

N : 34
 ΣX : Jumlah skor item = 106
 ΣY : Jumlah skor total item = 1629
 XY : 5125
 ΣX² : 340
 ΣY² : 78697

$$r_{xy} = \frac{N \Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[N \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2][N \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{34 \times 5125 - (106)(1629)}{\sqrt{[34 \times 340 - (\Sigma 106)^2][34 \times 78697 - (\Sigma 1629)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{174.250 - 172.674}{\sqrt{[11560 - (11236)][2675698 - (2653641)]}}$$

$$r_{xy} = \frac{1576}{\sqrt{[324][22057]}} = \frac{1576}{\sqrt{7146468}} = \frac{1576}{2673}$$

$$r_{xy} = 0,589$$

Berdasarkan hasil diatas, diketahui bahwa nilai R-hitung adalah 0,589 lebih besar dari R-Tabel 0,338. Maka dapat diputuskan bahwa item X15 VALID.

Lampiran 8. Data Validitas Angket Minat Belajar (Y)

Responden	X	Y	XY	(X) ²	(Y) ²
R1	3	41	123	9	1681
R2	3	49	147	9	2401
R3	3	39	117	9	1521
R4	4	50	200	16	2500
R5	3	41	123	9	1681
R6	3	49	147	9	2401
R7	4	47	188	16	2209
R8	3	41	123	9	1681
R9	3	47	141	9	2209
R10	4	53	212	16	2809
R11	4	49	196	16	2401
R12	4	55	220	16	3025
R13	4	53	212	16	2809
R14	3	41	123	9	1681
R15	3	44	132	9	1936
R16	3	52	156	9	2704
R17	4	56	224	16	3136
R18	1	36	36	1	1296
R19	4	51	204	16	2601
R20	3	50	150	9	2500
R21	3	46	138	9	2116
R22	3	50	150	9	2500
R23	3	47	141	9	2209
R24	3	44	132	9	1936
R25	4	51	204	16	2601
R26	3	49	147	9	2401
R27	3	42	126	9	1764
R28	4	55	220	16	3025
R29	4	55	220	16	3025
R30	4	49	196	16	2401
R31	3	46	138	9	2116
R32	3	41	123	9	1681
R33	3	51	153	9	2601
R34	4	54	216	16	2916
TOTAL	113	1624	5478	389	78474

Uji Validitas item Y1

Diketahui:

N : 34

ΣX : Jumlah skor item = 113

ΣY : Jumlah skor total item = 1624

XY : 5478

ΣX² : 389

ΣY² : 78474

$$r_{xy} = \frac{N \Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[N \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2][N \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{34 \times 5478 - (113)(1624)}{\sqrt{[34 \times 389 - (\Sigma 113)^2][34 \times 78474 - (\Sigma 1624)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{186.252 - 183.512}{\sqrt{[13226 - (12769)][2668116 - (2637376)]}}$$

$$r_{xy} = \frac{2740}{\sqrt{[457][30740]}} = \frac{2740}{\sqrt{14048180}} = \frac{2740}{3748}$$

$$r_{xy} = 0,731$$

Berdasarkan hasil diatas, diketahui bahwa nilai R-hitung adalah 0,731 lebih besar dari R-Tabel 0,338. Maka dapat diputuskan bahwa item Y1 VALID.

Responden	X	Y	XY	(X) ²	(Y) ²
R1	4	41	164	16	1681
R2	4	49	196	16	2401
R3	3	39	117	9	1521
R4	3	50	150	9	2500
R5	3	41	123	9	1681
R6	3	49	147	9	2401
R7	4	47	188	16	2209
R8	2	41	82	4	1681
R9	2	47	94	4	2209
R10	4	53	212	16	2809
R11	4	49	196	16	2401
R12	4	55	220	16	3025
R13	4	53	212	16	2809
R14	3	41	123	9	1681
R15	4	44	176	16	1936
R16	4	52	208	16	2704
R17	4	56	224	16	3136
R18	4	36	144	16	1296
R19	4	51	204	16	2601
R20	4	50	200	16	2500
R21	4	46	184	16	2116
R22	4	50	200	16	2500
R23	3	47	141	9	2209
R24	3	44	132	9	1936
R25	1	51	51	1	2601
R26	3	49	147	9	2401
R27	3	42	126	9	1764
R28	3	55	165	9	3025
R29	4	55	220	16	3025
R30	4	49	196	16	2401
R31	4	46	184	16	2116
R32	3	41	123	9	1681
R33	4	51	204	16	2601
R34	4	54	216	16	2916
TOTAL	118	1624	5669	428	78474

Uji Validitas item Y2

Diketahui:

N : 34

ΣX : Jumlah skor item = 118

ΣY : Jumlah skor total item = 1624

XY : 5669

ΣX² : 428

ΣY² : 78474

$$r_{xy} = \frac{N \Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[N \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2][N \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{34 \times 5669 - (118)(1624)}{\sqrt{[34 \times 428 - (\Sigma 118)^2][34 \times 78474 - (\Sigma 1624)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{192.746 - 191.632}{\sqrt{[14552 - (13924)][2668116 - (2637376)]}}$$

$$r_{xy} = \frac{1114}{\sqrt{[628][30740]}} = \frac{1114}{\sqrt{19304720}} = \frac{1114}{4393}$$

$$r_{xy} = 0,253$$

Berdasarkan hasil diatas, diketahui bahwa nilai R-hitung adalah 0,253 lebih kecil dari R-Tabel 0,338. Maka dapat diputuskan bahwa item Y2 TIDAK VALID.

Responden	X	Y	XY	(X) ²	(Y) ²
R1	4	41	164	16	1681
R2	3	49	147	9	2401
R3	3	39	117	9	1521
R4	3	50	150	9	2500
R5	3	41	123	9	1681
R6	3	49	147	9	2401
R7	4	47	188	16	2209
R8	3	41	123	9	1681
R9	4	47	188	16	2209
R10	4	53	212	16	2809
R11	3	49	147	9	2401
R12	4	55	220	16	3025
R13	4	53	212	16	2809
R14	3	41	123	9	1681
R15	4	44	176	16	1936
R16	4	52	208	16	2704
R17	3	56	168	9	3136
R18	3	36	108	9	1296
R19	4	51	204	16	2601
R20	4	50	200	16	2500
R21	4	46	184	16	2116
R22	4	50	200	16	2500
R23	3	47	141	9	2209
R24	4	44	176	16	1936
R25	3	51	153	9	2601
R26	4	49	196	16	2401
R27	3	42	126	9	1764
R28	4	55	220	16	3025
R29	4	55	220	16	3025
R30	4	49	196	16	2401
R31	3	46	138	9	2116
R32	3	41	123	9	1681
R33	4	51	204	16	2601
R34	4	54	216	16	2916
TOTAL	121	1624	5818	439	78474

Uji Validitas item Y3

Diketahui:

N : 34

ΣX : Jumlah skor item = 121

ΣY : Jumlah skor total item = 1624

XY : 5818

ΣX² : 439

ΣY² : 78474

$$r_{xy} = \frac{N \Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[N \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2][N \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{34 \times 5818 - (121)(1624)}{\sqrt{[34 \times 439 - (\Sigma 121)^2][34 \times 78474 - (\Sigma 1624)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{197.812 - 196.504}{\sqrt{[14926 - (14641)][2668116 - (2637376)]}}$$

$$r_{xy} = \frac{1308}{\sqrt{[285][30740]}} = \frac{1308}{\sqrt{8760900}} = \frac{1308}{2959}$$

$$r_{xy} = 0,442$$

Berdasarkan hasil diatas, diketahui bahwa nilai R-hitung adalah 0,442 lebih besar dari R-Tabel 0,338. Maka dapat diputuskan bahwa item Y3 VALID.

Responden	X	Y	XY	(X) ²	(Y) ²
R1	2	41	82	4	1681
R2	3	49	147	9	2401
R3	3	39	117	9	1521
R4	4	50	200	16	2500
R5	3	41	123	9	1681
R6	3	49	147	9	2401
R7	3	47	141	9	2209
R8	3	41	123	9	1681
R9	3	47	141	9	2209
R10	3	53	159	9	2809
R11	3	49	147	9	2401
R12	3	55	165	9	3025
R13	3	53	159	9	2809
R14	3	41	123	9	1681
R15	3	44	132	9	1936
R16	3	52	156	9	2704
R17	4	56	224	16	3136
R18	2	36	72	4	1296
R19	4	51	204	16	2601
R20	4	50	200	16	2500
R21	3	46	138	9	2116
R22	3	50	150	9	2500
R23	3	47	141	9	2209
R24	3	44	132	9	1936
R25	4	51	204	16	2601
R26	4	49	196	16	2401
R27	3	42	126	9	1764
R28	4	55	220	16	3025
R29	4	55	220	16	3025
R30	4	49	196	16	2401
R31	3	46	138	9	2116
R32	3	41	123	9	1681
R33	4	51	204	16	2601
R34	4	54	216	16	2916
TOTAL	111	1624	5366	373	78474

Uji Validitas item Y4

Diketahui:

N : 34

ΣX : Jumlah skor item = 111

ΣY : Jumlah skor total item = 1624

XY : 5366

ΣX² : 373

ΣY² : 78474

$$r_{xy} = \frac{N \Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[N \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2][N \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{34 \times 5366 - (111)(1624)}{\sqrt{[34 \times 373 - (\Sigma 111)^2][34 \times 78474 - (\Sigma 1624)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{182.444 - 180.264}{\sqrt{[12682 - (12321)][2668116 - (2637376)]}}$$

$$r_{xy} = \frac{2180}{\sqrt{[361][30740]}} = \frac{2180}{\sqrt{11097140}} = \frac{2180}{3331}$$

$$r_{xy} = 0,654$$

Berdasarkan hasil diatas, diketahui bahwa nilai R-hitung adalah 0,654 lebih besar dari R-Tabel 0,338. Maka dapat diputuskan bahwa item Y4 VALID.

Responden	X	Y	XY	(X) ²	(Y) ²
R1	3	41	123	9	1681
R2	4	49	196	16	2401
R3	3	39	117	9	1521
R4	4	50	200	16	2500
R5	4	41	164	16	1681
R6	2	49	98	4	2401
R7	4	47	188	16	2209
R8	3	41	123	9	1681
R9	4	47	188	16	2209
R10	3	53	159	9	2809
R11	3	49	147	9	2401
R12	4	55	220	16	3025
R13	3	53	159	9	2809
R14	3	41	123	9	1681
R15	3	44	132	9	1936
R16	3	52	156	9	2704
R17	4	56	224	16	3136
R18	3	36	108	9	1296
R19	4	51	204	16	2601
R20	4	50	200	16	2500
R21	3	46	138	9	2116
R22	3	50	150	9	2500
R23	3	47	141	9	2209
R24	3	44	132	9	1936
R25	4	51	204	16	2601
R26	4	49	196	16	2401
R27	3	42	126	9	1764
R28	4	55	220	16	3025
R29	4	55	220	16	3025
R30	3	49	147	9	2401
R31	3	46	138	9	2116
R32	4	41	164	16	1681
R33	3	51	153	9	2601
R34	4	54	216	16	2916
TOTAL	116	1624	5574	406	78474

Uji Validitas item Y5

Diketahui:

N : 34

ΣX : Jumlah skor item = 116

ΣY : Jumlah skor total item = 1624

XY : 5574

ΣX² : 406

ΣY² : 78474

$$r_{xy} = \frac{N \Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[N \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2][N \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{34 \times 5574 - (116)(1624)}{\sqrt{[34 \times 406 - (\Sigma 116)^2][34 \times 78474 - (\Sigma 1624)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{189.516 - 188.384}{\sqrt{[13804 - (13456)][2668116 - (2637376)]}}$$

$$r_{xy} = \frac{1132}{\sqrt{[348][30740]}} = \frac{1132}{\sqrt{10697520}} = \frac{1132}{3270}$$

$$r_{xy} = 0,346$$

Berdasarkan hasil diatas, diketahui bahwa nilai R-hitung adalah 0,346 lebih besar dari R-Tabel 0,338. Maka dapat diputuskan bahwa item Y5 VALID.

Responden	X	Y	XY	(X) ²	(Y) ²
R1	2	41	82	4	1681
R2	3	49	147	9	2401
R3	3	39	117	9	1521
R4	4	50	200	16	2500
R5	3	41	123	9	1681
R6	3	49	147	9	2401
R7	3	47	141	9	2209
R8	3	41	123	9	1681
R9	3	47	141	9	2209
R10	4	53	212	16	2809
R11	4	49	196	16	2401
R12	4	55	220	16	3025
R13	4	53	212	16	2809
R14	3	41	123	9	1681
R15	3	44	132	9	1936
R16	4	52	208	16	2704
R17	4	56	224	16	3136
R18	1	36	36	1	1296
R19	4	51	204	16	2601
R20	3	50	150	9	2500
R21	3	46	138	9	2116
R22	3	50	150	9	2500
R23	3	47	141	9	2209
R24	3	44	132	9	1936
R25	4	51	204	16	2601
R26	3	49	147	9	2401
R27	3	42	126	9	1764
R28	4	55	220	16	3025
R29	4	55	220	16	3025
R30	3	49	147	9	2401
R31	3	46	138	9	2116
R32	3	41	123	9	1681
R33	4	51	204	16	2601
R34	4	54	216	16	2916
TOTAL	112	1624	5444	384	78474

Uji Validitas item Y6

Diketahui:

N : 34

ΣX : Jumlah skor item = 112

ΣY : Jumlah skor total item = 1624

XY : 5444

ΣX² : 384

ΣY² : 78474

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2][N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{34 \times 5444 - (112)(1624)}{\sqrt{[34 \times 384 - (\Sigma 112)^2][34 \times 78474 - (\Sigma 1624)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{185.096 - 181.888}{\sqrt{[13056 - (12544)][2668116 - (2637376)]}}$$

$$r_{xy} = \frac{3208}{\sqrt{[512][30740]}} = \frac{3208}{\sqrt{15738880}} = \frac{3208}{3967}$$

$$r_{xy} = 0,808$$

Berdasarkan hasil diatas, diketahui bahwa nilai R-hitung adalah 0,808 lebih besar dari R-Tabel 0,338. Maka dapat diputuskan bahwa item Y6 VALID.

Responden	X	Y	XY	(X) ²	(Y) ²
R1	2	41	82	4	1681
R2	3	49	147	9	2401
R3	3	39	117	9	1521
R4	2	50	100	4	2500
R5	2	41	82	4	1681
R6	4	49	196	16	2401
R7	3	47	141	9	2209
R8	3	41	123	9	1681
R9	2	47	94	4	2209
R10	2	53	106	4	2809
R11	3	49	147	9	2401
R12	3	55	165	9	3025
R13	3	53	159	9	2809
R14	2	41	82	4	1681
R15	3	44	132	9	1936
R16	3	52	156	9	2704
R17	3	56	168	9	3136
R18	2	36	72	4	1296
R19	3	51	153	9	2601
R20	3	50	150	9	2500
R21	2	46	92	4	2116
R22	4	50	200	16	2500
R23	3	47	141	9	2209
R24	2	44	88	4	1936
R25	3	51	153	9	2601
R26	3	49	147	9	2401
R27	2	42	84	4	1764
R28	3	55	165	9	3025
R29	3	55	165	9	3025
R30	3	49	147	9	2401
R31	3	46	138	9	2116
R32	2	41	82	4	1681
R33	3	51	153	9	2601
R34	3	54	162	9	2916
TOTAL	93	1624	4489	265	78474

Uji Validitas item Y7

Diketahui:

N : 34

ΣX : Jumlah skor item = 93

ΣY : Jumlah skor total item = 1624

XY : 4489

ΣX² : 265

ΣY² : 78474

$$r_{xy} = \frac{N \Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[N \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2][N \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{34 \times 4489 - (93)(1624)}{\sqrt{[34 \times 265 - (\Sigma 93)^2][34 \times 78474 - (\Sigma 1624)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{152.626 - 151.032}{\sqrt{[9010 - (8649)][2668116 - (2637376)]}}$$

$$r_{xy} = \frac{1594}{\sqrt{[361][30740]}} = \frac{1594}{\sqrt{11097140}} = \frac{1594}{3331}$$

$$r_{xy} = 0,478$$

Berdasarkan hasil diatas, diketahui bahwa nilai R-hitung adalah 0,478 lebih besar dari R-Tabel 0,338. Maka dapat diputuskan bahwa item Y7 VALID.

Responden	X	Y	XY	(X) ²	(Y) ²
R1	3	41	123	9	1681
R2	2	49	98	4	2401
R3	1	39	39	1	1521
R4	3	50	150	9	2500
R5	3	41	123	9	1681
R6	4	49	196	16	2401
R7	4	47	188	16	2209
R8	2	41	82	4	1681
R9	1	47	47	1	2209
R10	4	53	212	16	2809
R11	3	49	147	9	2401
R12	4	55	220	16	3025
R13	4	53	212	16	2809
R14	3	41	123	9	1681
R15	2	44	88	4	1936
R16	4	52	208	16	2704
R17	4	56	224	16	3136
R18	3	36	108	9	1296
R19	4	51	204	16	2601
R20	4	50	200	16	2500
R21	3	46	138	9	2116
R22	4	50	200	16	2500
R23	4	47	188	16	2209
R24	4	44	176	16	1936
R25	4	51	204	16	2601
R26	3	49	147	9	2401
R27	2	42	84	4	1764
R28	4	55	220	16	3025
R29	3	55	165	9	3025
R30	4	49	196	16	2401
R31	3	46	138	9	2116
R32	3	41	123	9	1681
R33	3	51	153	9	2601
R34	2	54	108	4	2916
TOTAL	108	1624	5232	370	78474

Uji Validitas item Y8

Diketahui:

N : 34

ΣX : Jumlah skor item = 108

ΣY : Jumlah skor total item = 1624

XY : 5232

ΣX² : 370

ΣY² : 78474

$$r_{xy} = \frac{N \Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[N \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2][N \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{34 \times 5232 - (108)(1624)}{\sqrt{[34 \times 370 - (\Sigma 108)^2][34 \times 78474 - (\Sigma 1624)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{177.888 - 175392}{\sqrt{[12580 - (11664)][2668116 - (2637376)]}}$$

$$r_{xy} = \frac{2496}{\sqrt{[916][30740]}} = \frac{2496}{\sqrt{28157840}} = \frac{2496}{5306}$$

$$r_{xy} = 0,470$$

Berdasarkan hasil diatas, diketahui bahwa nilai R-hitung adalah 0,470 lebih besar dari R-Tabel 0,338. Maka dapat diputuskan bahwa item Y8 VALID.

Responden	X	Y	XY	(X) ²	(Y) ²
R1	1	41	41	1	1681
R2	3	49	147	9	2401
R3	3	39	117	9	1521
R4	2	50	100	4	2500
R5	2	41	82	4	1681
R6	3	49	147	9	2401
R7	1	47	47	1	2209
R8	2	41	82	4	1681
R9	2	47	94	4	2209
R10	4	53	212	16	2809
R11	3	49	147	9	2401
R12	3	55	165	9	3025
R13	4	53	212	16	2809
R14	2	41	82	4	1681
R15	3	44	132	9	1936
R16	3	52	156	9	2704
R17	3	56	168	9	3136
R18	3	36	108	9	1296
R19	2	51	102	4	2601
R20	2	50	100	4	2500
R21	3	46	138	9	2116
R22	3	50	150	9	2500
R23	3	47	141	9	2209
R24	2	44	88	4	1936
R25	3	51	153	9	2601
R26	2	49	98	4	2401
R27	2	42	84	4	1764
R28	4	55	220	16	3025
R29	2	55	110	4	3025
R30	1	49	49	1	2401
R31	3	46	138	9	2116
R32	2	41	82	4	1681
R33	3	51	153	9	2601
R34	3	54	162	9	2916
TOTAL	87	1624	4207	243	78474

Uji Validitas item Y9

Diketahui:

N : 34

ΣX : Jumlah skor item = 87

ΣY : Jumlah skor total item = 1624

XY : 4207

ΣX² : 243

ΣY² : 78474

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2][N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{34 \times 4207 - (87)(1624)}{\sqrt{[34 \times 243 - (87)^2][34 \times 78474 - (1624)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{143.038 - 141.288}{\sqrt{[8262 - (7569)][2668116 - (2637376)]}}$$

$$r_{xy} = \frac{1750}{\sqrt{[693][30740]}} = \frac{1750}{\sqrt{21302820}} = \frac{1750}{4615}$$

$$r_{xy} = 0,379$$

Berdasarkan hasil diatas, diketahui bahwa nilai R-hitung adalah 0,379 lebih besar dari R-Tabel 0,338. Maka dapat diputuskan bahwa item Y9 VALID.

Responden	X	Y	XY	(X) ²	(Y) ²
R1	4	41	164	16	1681
R2	4	49	196	16	2401
R3	1	39	39	1	1521
R4	3	50	150	9	2500
R5	3	41	123	9	1681
R6	4	49	196	16	2401
R7	3	47	141	9	2209
R8	3	41	123	9	1681
R9	3	47	141	9	2209
R10	4	53	212	16	2809
R11	4	49	196	16	2401
R12	4	55	220	16	3025
R13	4	53	212	16	2809
R14	3	41	123	9	1681
R15	4	44	176	16	1936
R16	4	52	208	16	2704
R17	4	56	224	16	3136
R18	4	36	144	16	1296
R19	3	51	153	9	2601
R20	4	50	200	16	2500
R21	4	46	184	16	2116
R22	2	50	100	4	2500
R23	4	47	188	16	2209
R24	3	44	132	9	1936
R25	4	51	204	16	2601
R26	4	49	196	16	2401
R27	4	42	168	16	1764
R28	4	55	220	16	3025
R29	4	55	220	16	3025
R30	4	49	196	16	2401
R31	3	46	138	9	2116
R32	3	41	123	9	1681
R33	4	51	204	16	2601
R34	4	54	216	16	2916
TOTAL	121	1624	5830	447	78474

Uji Validitas item Y10

Diketahui:

N : 34

ΣX : Jumlah skor item = 121

ΣY : Jumlah skor total item = 1624

XY : 5830

ΣX² : 447

ΣY² : 78474

$$r_{xy} = \frac{N \Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[N \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2][N \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{34 \times 5830 - (121)(1624)}{\sqrt{[34 \times 447 - (\Sigma 121)^2][34 \times 78474 - (\Sigma 1624)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{198.220 - 196.504}{\sqrt{[15198 - (14641)][2668116 - (2637376)]}}$$

$$r_{xy} = \frac{1716}{\sqrt{[557][30740]}} = \frac{1716}{\sqrt{17122180}} = \frac{1716}{4137}$$

$$r_{xy} = 0,414$$

Berdasarkan hasil diatas, diketahui bahwa nilai R-hitung adalah 0,414 lebih besar dari R-Tabel 0,338. Maka dapat diputuskan bahwa item Y10 VALID.

Responden	X	Y	XY	(X) ²	(Y) ²
R1	3	41	123	9	1681
R2	4	49	196	16	2401
R3	1	39	39	1	1521
R4	4	50	200	16	2500
R5	2	41	82	4	1681
R6	4	49	196	16	2401
R7	3	47	141	9	2209
R8	3	41	123	9	1681
R9	4	47	188	16	2209
R10	4	53	212	16	2809
R11	3	49	147	9	2401
R12	4	55	220	16	3025
R13	4	53	212	16	2809
R14	3	41	123	9	1681
R15	4	44	176	16	1936
R16	4	52	208	16	2704
R17	4	56	224	16	3136
R18	2	36	72	4	1296
R19	4	51	204	16	2601
R20	3	50	150	9	2500
R21	3	46	138	9	2116
R22	4	50	200	16	2500
R23	3	47	141	9	2209
R24	4	44	176	16	1936
R25	4	51	204	16	2601
R26	4	49	196	16	2401
R27	3	42	126	9	1764
R28	4	55	220	16	3025
R29	4	55	220	16	3025
R30	3	49	147	9	2401
R31	3	46	138	9	2116
R32	3	41	123	9	1681
R33	3	51	153	9	2601
R34	4	54	216	16	2916
TOTAL	116	1624	5634	414	78474

Uji Validitas item Y11

Diketahui:

N : 34

ΣX : Jumlah skor item = 116

ΣY : Jumlah skor total item = 1624

XY : 5634

ΣX² : 414

ΣY² : 78474

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2][N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{34 \times 5634 - (116)(1624)}{\sqrt{[34 \times 414 - (\Sigma 116)^2][34 \times 78474 - (\Sigma 1624)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{191556 - 188384}{\sqrt{[14076 - (13456)][2668116 - (2637376)]}}$$

$$r_{xy} = \frac{3172}{\sqrt{[620][30740]}} = \frac{3172}{\sqrt{19058800}} = \frac{3172}{4365}$$

$$r_{xy} = 0,726$$

Berdasarkan hasil diatas, diketahui bahwa nilai R-hitung adalah 0,726 lebih besar dari R-Tabel 0,338. Maka dapat diputuskan bahwa item Y11 VALID.

Responden	X	Y	XY	(X) ²	(Y) ²
R1	1	41	41	1	1681
R2	3	49	147	9	2401
R3	3	39	117	9	1521
R4	3	50	150	9	2500
R5	2	41	82	4	1681
R6	4	49	196	16	2401
R7	3	47	141	9	2209
R8	3	41	123	9	1681
R9	4	47	188	16	2209
R10	2	53	106	4	2809
R11	3	49	147	9	2401
R12	3	55	165	9	3025
R13	3	53	159	9	2809
R14	3	41	123	9	1681
R15	2	44	88	4	1936
R16	4	52	208	16	2704
R17	4	56	224	16	3136
R18	2	36	72	4	1296
R19	3	51	153	9	2601
R20	3	50	150	9	2500
R21	2	46	92	4	2116
R22	3	50	150	9	2500
R23	3	47	141	9	2209
R24	2	44	88	4	1936
R25	3	51	153	9	2601
R26	2	49	98	4	2401
R27	2	42	84	4	1764
R28	2	55	110	4	3025
R29	3	55	165	9	3025
R30	3	49	147	9	2401
R31	3	46	138	9	2116
R32	2	41	82	4	1681
R33	3	51	153	9	2601
R34	3	54	162	9	2916
TOTAL	94	1624	4543	276	78474

Uji Validitas item Y12

Diketahui:

N : 34

ΣX : Jumlah skor item = 94

ΣY : Jumlah skor total item = 1624

XY : 4543

ΣX² : 276

ΣY² : 78474

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2][N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{34 \times 4543 - (94)(1624)}{\sqrt{[34 \times 276 - (94)^2][34 \times 78474 - (1624)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{154.462 - 152.656}{\sqrt{[9384 - (8836)][2668116 - (2637376)]}}$$

$$r_{xy} = \frac{1806}{\sqrt{[548][30740]}} = \frac{1806}{\sqrt{16845520}} = \frac{1806}{4104}$$

$$r_{xy} = 0,440$$

Berdasarkan hasil diatas, diketahui bahwa nilai R-hitung adalah 0,440 lebih besar dari R-Tabel 0,338. Maka dapat diputuskan bahwa item Y12 VALID.

Responden	X	Y	XY	(X) ²	(Y) ²
R1	3	41	123	9	1681
R2	3	49	147	9	2401
R3	3	39	117	9	1521
R4	4	50	200	16	2500
R5	3	41	123	9	1681
R6	3	49	147	9	2401
R7	3	47	141	9	2209
R8	3	41	123	9	1681
R9	4	47	188	16	2209
R10	4	53	212	16	2809
R11	3	49	147	9	2401
R12	4	55	220	16	3025
R13	3	53	159	9	2809
R14	3	41	123	9	1681
R15	3	44	132	9	1936
R16	3	52	156	9	2704
R17	4	56	224	16	3136
R18	1	36	36	1	1296
R19	4	51	204	16	2601
R20	3	50	150	9	2500
R21	3	46	138	9	2116
R22	4	50	200	16	2500
R23	3	47	141	9	2209
R24	3	44	132	9	1936
R25	3	51	153	9	2601
R26	3	49	147	9	2401
R27	3	42	126	9	1764
R28	4	55	220	16	3025
R29	4	55	220	16	3025
R30	3	49	147	9	2401
R31	3	46	138	9	2116
R32	3	41	123	9	1681
R33	3	51	153	9	2601
R34	4	54	216	16	2916
TOTAL	110	1624	5326	368	78474

Uji Validitas item Y13

Diketahui:

N : 34

ΣX : Jumlah skor item = 110

ΣY : Jumlah skor total item = 1624

XY : 5326

ΣX² : 368

ΣY² : 78474

$$r_{xy} = \frac{N \Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[N \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2][N \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{34 \times 5326 - (110)(1624)}{\sqrt{[34 \times 368 - (\Sigma 110)^2][34 \times 78474 - (\Sigma 1624)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{181.084 - 178.640}{\sqrt{[12512 - (12100)][2668116 - (2637376)]}}$$

$$r_{xy} = \frac{2444}{\sqrt{[412][30740]}} = \frac{2444}{\sqrt{12664880}} = \frac{2444}{3558}$$

$$r_{xy} = 0,686$$

Berdasarkan hasil diatas, diketahui bahwa nilai R-hitung adalah 0,686 lebih besar dari R-Tabel 0,338. Maka dapat diputuskan bahwa item Y13 VALID.

Responden	X	Y	XY	(X) ²	(Y) ²
R1	3	41	123	9	1681
R2	3	49	147	9	2401
R3	2	39	78	4	1521
R4	3	50	150	9	2500
R5	2	41	82	4	1681
R6	3	49	147	9	2401
R7	2	47	94	4	2209
R8	2	41	82	4	1681
R9	4	47	188	16	2209
R10	4	53	212	16	2809
R11	3	49	147	9	2401
R12	3	55	165	9	3025
R13	3	53	159	9	2809
R14	2	41	82	4	1681
R15	1	44	44	1	1936
R16	3	52	156	9	2704
R17	3	56	168	9	3136
R18	2	36	72	4	1296
R19	1	51	51	1	2601
R20	3	50	150	9	2500
R21	2	46	92	4	2116
R22	3	50	150	9	2500
R23	3	47	141	9	2209
R24	2	44	88	4	1936
R25	3	51	153	9	2601
R26	3	49	147	9	2401
R27	3	42	126	9	1764
R28	4	55	220	16	3025
R29	4	55	220	16	3025
R30	3	49	147	9	2401
R31	3	46	138	9	2116
R32	2	41	82	4	1681
R33	4	51	204	16	2601
R34	3	54	162	9	2916
TOTAL	94	1624	4567	280	78474

Uji Validitas item Y14

Diketahui:

N : 34

ΣX : Jumlah skor item = 94

ΣY : Jumlah skor total item = 1624

XY : 4567

ΣX² : 280

ΣY² : 78474

$$r_{xy} = \frac{N \Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[N \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2][N \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{34 \times 4567 - (94)(1624)}{\sqrt{[34 \times 280 - (94)^2][34 \times 78474 - (1624)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{155.278 - 152.656}{\sqrt{[9520 - (8836)][2668116 - (2637376)]}}$$

$$r_{xy} = \frac{2622}{\sqrt{[684][30740]}} = \frac{2622}{\sqrt{21026160}} = \frac{2622}{4585}$$

$$r_{xy} = 0,571$$

Berdasarkan hasil diatas, diketahui bahwa nilai R-hitung adalah 0,571 lebih besar dari R-Tabel 0,338. Maka dapat diputuskan bahwa item Y14 VALID.

Responden	X	Y	XY	(X) ²	(Y) ²
R1	3	41	123	9	1681
R2	4	49	196	16	2401
R3	4	39	156	16	1521
R4	4	50	200	16	2500
R5	3	41	123	9	1681
R6	3	49	147	9	2401
R7	3	47	141	9	2209
R8	3	41	123	9	1681
R9	4	47	188	16	2209
R10	3	53	159	9	2809
R11	3	49	147	9	2401
R12	4	55	220	16	3025
R13	3	53	159	9	2809
R14	2	41	82	4	1681
R15	2	44	88	4	1936
R16	3	52	156	9	2704
R17	4	56	224	16	3136
R18	3	36	108	9	1296
R19	3	51	153	9	2601
R20	3	50	150	9	2500
R21	4	46	184	16	2116
R22	3	50	150	9	2500
R23	3	47	141	9	2209
R24	3	44	132	9	1936
R25	4	51	204	16	2601
R26	4	49	196	16	2401
R27	3	42	126	9	1764
R28	3	55	165	9	3025
R29	4	55	220	16	3025
R30	3	49	147	9	2401
R31	3	46	138	9	2116
R32	2	41	82	4	1681
R33	3	51	153	9	2601
R34	4	54	216	16	2916
TOTAL	110	1624	5297	368	78474

Uji Validitas item Y15

Diketahui:

N : 34

ΣX : Jumlah skor item = 110

ΣY : Jumlah skor total item = 1624

XY : 5297

ΣX² : 368

ΣY² : 78474

$$r_{xy} = \frac{N \Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[N \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2][N \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{34 \times 5297 - (110)(1624)}{\sqrt{[34 \times 368 - (\Sigma 110)^2][34 \times 78474 - (\Sigma 1624)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{180.098 - 178.640}{\sqrt{[12512 - (12100)][2668116 - (2637376)]}}$$

$$r_{xy} = \frac{1458}{\sqrt{[412][30740]}} = \frac{1458}{\sqrt{12664880}} = \frac{1458}{3558}$$

$$r_{xy} = 0,409$$

Berdasarkan hasil diatas, diketahui bahwa nilai R-hitung adalah 0,409 lebih besar dari R-Tabel 0,338. Maka dapat diputuskan bahwa item Y15 VALID.

Lampiran 9. Tabulasi Data Uji Reliabilitas Media Pembelajaran (X)

Responden	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15
R1	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2
R2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3
R3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3
R4	3	2	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3
R5	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	2	2	3
R6	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3
R7	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3
R8	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3
R9	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	2	3	4	3
R10	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R11	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3
R12	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	2	3	3
R13	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3
R14	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3
R15	3	3	3	3	4	4	3	2	4	3	3	2	3	3
R16	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3
R17	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4
R18	3	4	4	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2
R19	3	4	4	3	2	3	3	3	3	2	3	4	4	4
R20	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4
R21	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3
R22	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3
R23	2	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	2	3	3
R24	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4
R25	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3
R26	3	4	4	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3
R27	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3
R28	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	2	4	4
R29	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4
R30	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4
R31	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R32	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2
R33	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3
R34	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3

Lampiran 10. Tabuasi Data Uji Reliabilitas Minat Belajar (Y)

Responden	Y1	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	Y12	Y13	Y14	Y15
R1	3	4	2	3	2	2	3	1	4	3	1	3	3	3
R2	3	3	3	4	3	3	2	3	4	4	3	3	3	4
R3	3	3	3	3	3	3	1	3	1	1	3	3	2	4
R4	4	3	4	4	4	2	3	2	3	4	3	4	3	4
R5	3	3	3	4	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3
R6	3	3	3	2	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3
R7	4	4	3	4	3	3	4	1	3	3	3	3	2	3
R8	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3
R9	3	4	3	4	3	2	1	2	3	4	4	4	4	4
R10	4	4	3	3	4	2	4	4	4	4	2	4	4	3
R11	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3
R12	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4
R13	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3
R14	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2
R15	3	4	3	3	3	3	2	3	4	4	2	3	1	2
R16	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3
R17	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4
R18	1	3	2	3	1	2	3	3	4	2	2	1	2	3
R19	4	4	4	4	4	3	4	2	3	4	3	4	1	3
R20	3	4	4	4	3	3	4	2	4	3	3	3	3	3
R21	3	4	3	3	3	2	3	3	4	3	2	3	2	4
R22	3	4	3	3	3	4	4	3	2	4	3	4	3	3
R23	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3
R24	3	4	3	3	3	2	4	2	3	4	2	3	2	3
R25	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4
R26	3	4	4	4	3	3	3	2	4	4	2	3	3	4
R27	3	3	3	3	3	2	2	2	4	3	2	3	3	3
R28	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4	3
R29	4	4	4	4	4	3	3	2	4	4	3	4	4	4
R30	4	4	4	3	3	3	4	1	4	3	3	3	3	3
R31	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R32	3	3	3	4	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2
R33	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3
R34	4	4	4	4	4	3	2	3	4	4	3	4	3	4

Lampiran 11. Data Reliabilitas Angket Media Pembelajaran (X)

$$\sigma_{i^2} = \frac{\Sigma X_{i^2} - \frac{(\Sigma X_i)^2}{n}}{n}$$

$$\sigma_{T^2} = \frac{\Sigma X^2 - \frac{(\Sigma X)^2}{n}}{n}$$

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\Sigma \sigma_{b^2}}{\sigma_{T^2}} \right]$$

N = jumlah sampel

X_i = jawaban subjek untuk setiap butir soal

ΣX = total jawaban subjek untuk setiap butir soal

σ_{T^2} = Varian total

$\Sigma \sigma_{b^2}$ = jumlah varian butir

r_{11} = koefisien reliabilitas instrument

K = jumlah item pernyataan

➤ Tahapan Uji Alpha Cronbach (X)

- Menguji Jawaban Tiap Item (σ_{i^2})

ITEM X2

$$\sigma_{2^2} = \frac{\Sigma X_{2^2} - \frac{(\Sigma X_2)^2}{n}}{n} = \frac{364 - \frac{(110)^2}{34}}{34} = \frac{364 - \frac{12.100}{34}}{34} = \frac{364 - 355,88}{34} = 0,23875$$

ITEM X3

$$\sigma_{3^2} = \frac{\Sigma X_{3^2} - \frac{(\Sigma X_3)^2}{n}}{n} = \frac{371 - \frac{(111)^2}{34}}{34} = \frac{371 - \frac{12.321}{34}}{34} = \frac{371 - 362,38}{34} = 0,25346$$

ITEM X4

$$\sigma_{4^2} = \frac{\Sigma X_{4^2} - \frac{(\Sigma X_4)^2}{n}}{n} = \frac{357 - \frac{(109)^2}{34}}{34} = \frac{357 - \frac{11.881}{34}}{34} = \frac{357 - 349,44}{34} = 0,22232$$

ITEM X5

$$\sigma_{5^2} = \frac{\Sigma X_{5^2} - \frac{(\Sigma X_5)^2}{n}}{n} = \frac{345 - \frac{(107)^2}{34}}{34} = \frac{345 - \frac{11.449}{34}}{34} = \frac{345 - 336,73}{34} = 0,24308$$

ITEM X6

$$\sigma_{6^2} = \frac{\Sigma X_{6^2} - \frac{(\Sigma X_6)^2}{n}}{n} = \frac{361 - \frac{(109)^2}{34}}{34} = \frac{361 - \frac{11.881}{34}}{34} = \frac{361 - 349,44}{34} = 0,33997$$

ITEM X7

$$\sigma_{7^2} = \frac{\Sigma X_{7^2} - \frac{(\Sigma X_7)^2}{n}}{n} = \frac{385 - \frac{(113)^2}{34}}{34} = \frac{385 - \frac{12.769}{34}}{34} = \frac{385 - 375,55}{34} = 0,27768$$

ITEM X8

$$\sigma_{8^2} = \frac{\Sigma X_{8^2} - \frac{(\Sigma X_8)^2}{n}}{n} = \frac{347 - \frac{(107)^2}{34}}{34} = \frac{347 - \frac{11.449}{34}}{34} = \frac{347 - 336,73}{34} = 0,3019$$

ITEM X9

$$\sigma_{9^2} = \frac{\Sigma X_{9^2} - \frac{(\Sigma X_9)^2}{n}}{n} = \frac{328 - \frac{(104)^2}{34}}{34} = \frac{328 - \frac{10.816}{34}}{34} = \frac{328 - 318,11}{34} = 0,29066$$

ITEM X10

$$\sigma_{10^2} = \frac{\Sigma X_{10^2} - \frac{(\Sigma X_{10})^2}{n}}{n} = \frac{392 - \frac{(114)^2}{34}}{34} = \frac{392 - \frac{12.996}{34}}{34} = \frac{392 - 382,23}{34} = 0,2872$$

ITEM X11

$$\sigma_{11^2} = \frac{\Sigma X_{11^2} - \frac{(\Sigma X_{11})^2}{n}}{n} = \frac{379 - \frac{(111)^2}{34}}{34} = \frac{379 - \frac{12.321}{34}}{34} = \frac{379 - 362,38}{34} = 0,48875$$

ITEM X12

$$\sigma_{12^2} = \frac{\Sigma X_{12^2} - \frac{(\Sigma X_{12})^2}{n}}{n} = \frac{321 - \frac{(103)^2}{34}}{34} = \frac{321 - \frac{10.609}{34}}{34} = \frac{321 - 312,02}{34} = 0,26384$$

ITEM X13

$$\sigma_{13^2} = \frac{\Sigma X_{13^2} - \frac{(\Sigma X_{13})^2}{n}}{n} = \frac{286 - \frac{(96)^2}{34}}{34} = \frac{286 - \frac{9.216}{34}}{34} = \frac{286 - 271,05}{34} = 0,43945$$

ITEM X14

$$\sigma_{14^2} = \frac{\Sigma X_{14^2} - \frac{(\Sigma X_{14})^2}{n}}{n} = \frac{375 - \frac{(111)^2}{34}}{34} = \frac{375 - \frac{12.321}{34}}{34} = \frac{375 - 362,38}{34} = 0,37111$$

ITEM X15

$$\sigma_{15^2} = \frac{\Sigma X_{15^2} - \frac{(\Sigma X_{15})^2}{n}}{n} = \frac{340 - \frac{(106)^2}{34}}{34} = \frac{340 - \frac{11.236}{34}}{34} = \frac{340 - 330,47}{34} = 0,28028$$

- Menghitung Total Nilai Varian Item ($\Sigma \sigma_{b^2}$)

$$\Sigma \sigma_{b^2} = 0,23875 + 0,25346 + 0,22232 + 0,24308 + 0,33997 + 0,27768 + 0,3019 + 0,29066 + 0,2872 + 0,48875 + 0,26384 + 0,43945 + 0,37111 + 0,28028$$

$$\Sigma \sigma_{b^2} = 4,29844$$

- Menghitung Nilai Varian Total (σ_{T^2})

$$\sigma_{T^2} = \frac{\Sigma X^2 - \frac{(\Sigma X)^2}{n}}{n} = \frac{67759 - \frac{(1511)^2}{34}}{34} = \frac{67759 - \frac{2.283.121}{34}}{34} = \frac{67759 - 67.150,61}{34}$$

$$\sigma_{T^2} = 17,89382$$

- Menghitung Nilai Reliabilitas Instrumen (r_{11})

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\Sigma \sigma_{b^2}}{\sigma_{T^2}} \right]$$

$$r_{11} = \left[\frac{14}{14-1} \right] \left[1 - \frac{4,29844}{17,89382} \right] = \left[\frac{14}{13} \right] [1 - 0,240219] = [1,07692][0,75978]$$

$$r_{11} = 0,818222$$

Lampiran 12. Data Reliabilitas Angket Minat Belajar (Y)

$$\sigma_{i^2} = \frac{\Sigma X_{i^2} - \frac{(\Sigma X_i)^2}{n}}{n}$$

$$\sigma_{T^2} = \frac{\Sigma X^2 - \frac{(\Sigma X)^2}{n}}{n}$$

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\Sigma \sigma_{b^2}}{\sigma_{T^2}} \right]$$

N = jumlah sampel

X_i = jawaban subjek untuk setiap butir soal

ΣX = total jawaban subjek untuk setiap butir soal

σ_{T^2} = Varian total

$\Sigma \sigma_{b^2}$ = jumlah varian butir

r_{11} = koefisien reliabilitas instrument

K = jumlah item pernyataan

➤ Tahapan Uji Alpha Cronbach (Y)

- Menguji Jawaban Tiap Item (σ_{i^2})

ITEM Y2

$$\sigma_{1^2} = \frac{\Sigma X_{1^2} - \frac{(\Sigma X_1)^2}{n}}{n} = \frac{389 - \frac{(113)^2}{34}}{34} = \frac{389 - \frac{12.769}{34}}{34} = \frac{389 - 375,55}{34} = 0,39533$$

ITEM Y3

$$\sigma_{3^2} = \frac{\Sigma X_{3^2} - \frac{(\Sigma X_3)^2}{n}}{n} = \frac{439 - \frac{(121)^2}{34}}{34} = \frac{439 - \frac{14.641}{34}}{34} = \frac{439 - 430,61}{34} = 0,24654$$

ITEM Y4

$$\sigma_{4^2} = \frac{\Sigma X_{4^2} - \frac{(\Sigma X_4)^2}{n}}{n} = \frac{373 - \frac{(111)^2}{34}}{34} = \frac{373 - \frac{12.321}{34}}{34} = \frac{373 - 362,38}{34} = 0,31228$$

ITEM Y5

$$\sigma_{5^2} = \frac{\Sigma X_{5^2} - \frac{(\Sigma X_5)^2}{n}}{n} = \frac{406 - \frac{(116)^2}{34}}{34} = \frac{406 - \frac{13.456}{34}}{34} = \frac{406 - 395,74}{34} = 0,30104$$

ITEM Y6

$$\sigma_{6^2} = \frac{\Sigma X_{6^2} - \frac{(\Sigma X_6)^2}{n}}{n} = \frac{384 - \frac{(112)^2}{34}}{34} = \frac{384 - \frac{12.544}{34}}{34} = \frac{384 - 368,94}{34} = 0,44291$$

ITEM Y7

$$\sigma_{7^2} = \frac{\Sigma X_{7^2} - \frac{(\Sigma X_7)^2}{n}}{n} = \frac{265 - \frac{(93)^2}{34}}{34} = \frac{265 - \frac{8.649}{34}}{34} = \frac{265 - 254,38}{34} = 0,31228$$

ITEM Y8

$$\sigma_{8^2} = \frac{\Sigma X_{8^2} - \frac{(\Sigma X_8)^2}{n}}{n} = \frac{370 - \frac{(108)^2}{34}}{34} = \frac{370 - \frac{11.664}{34}}{34} = \frac{370 - 343,05}{34} = 0,79239$$

ITEM Y9

$$\sigma_{9^2} = \frac{\Sigma X_{9^2} - \frac{(\Sigma X_9)^2}{n}}{n} = \frac{243 - \frac{(87)^2}{34}}{34} = \frac{243 - \frac{7.569}{34}}{34} = \frac{243 - 222,61}{34} = 0,59948$$

ITEM Y10

$$\sigma_{10^2} = \frac{\Sigma X_{10^2} - \frac{(\Sigma X_{10})^2}{n}}{n} = \frac{447 - \frac{(121)^2}{34}}{34} = \frac{447 - \frac{14.641}{34}}{34} = \frac{447 - 430,61}{34} = 0,48183$$

ITEM Y11

$$\sigma_{11^2} = \frac{\Sigma X_{11^2} - \frac{(\Sigma X_{11})^2}{n}}{n} = \frac{414 - \frac{(116)^2}{34}}{34} = \frac{414 - \frac{13.456}{34}}{34} = \frac{414 - 395,76}{34} = 0,53633$$

ITEM Y12

$$\sigma_{12^2} = \frac{\Sigma X_{12^2} - \frac{(\Sigma X_{12})^2}{n}}{n} = \frac{276 - \frac{(94)^2}{34}}{34} = \frac{276 - \frac{8.836}{34}}{34} = \frac{276 - 259,88}{34} = 0,47405$$

ITEM Y13

$$\sigma_{13^2} = \frac{\Sigma X_{13^2} - \frac{(\Sigma X_{13})^2}{n}}{n} = \frac{368 - \frac{(110)^2}{34}}{34} = \frac{368 - \frac{12.100}{34}}{34} = \frac{368 - 355,88}{34} = 0,3564$$

ITEM Y14

$$\sigma_{14^2} = \frac{\Sigma X_{14^2} - \frac{(\Sigma X_{14})^2}{n}}{n} = \frac{280 - \frac{(94)^2}{34}}{34} = \frac{280 - \frac{8.836}{34}}{34} = \frac{280 - 259,88}{34} = 0,5917$$

ITEM Y15

$$\sigma_{15^2} = \frac{\Sigma X_{15^2} - \frac{(\Sigma X_{15})^2}{n}}{n} = \frac{368 - \frac{(110)^2}{34}}{34} = \frac{368 - \frac{12.100}{34}}{34} = \frac{368 - 355,88}{34} = 0,3564$$

- Menghitung Total Nilai Varian Item ($\Sigma \sigma_{b^2}$)

$$\Sigma \sigma_{b^2} = 0,39533 + 0,24654 + 0,31228 + 0,30104 + 0,44291 + 0,31228 + 0,79239 + 0,59948 + 0,48183 + 0,53633 + 0,47405 + 0,3564 + 0,5917 + 0,3564$$

$$\Sigma \sigma_{b^2} = 6,199$$

- Menghitung Nilai Varian Total (σ_{T^2})

$$\sigma_{T^2} = \frac{\Sigma X^2 - \frac{(\Sigma X)^2}{n}}{n} = \frac{67564 - \frac{(1506)^2}{34}}{34} = \frac{67564 - \frac{2.268.036}{34}}{34} = \frac{67564 - 66.706,94}{34}$$

$$\sigma_{T^2} = 25,2076$$

- Menghitung Nilai Reliabilitas Instrumen (r_{11})

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\Sigma \sigma_{b^2}}{\sigma_{T^2}} \right]$$

$$r_{11} = \left[\frac{14}{14-1} \right] \left[1 - \frac{6,199}{25,2076} \right] = \left[\frac{14}{13} \right] [1 - 0,24592] = [1,07692][0,75408]$$

$$r_{11} = 0,81209$$

Lampiran 13. Data Respon Media Pembelajaran

Responden	VARIABEL X (MEDIA PEMBELAJARAN)														TOTAL
	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	
R1	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	2	3	2	45
R2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
R3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
R4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	40
R5	2	2	4	3	4	2	3	4	1	3	4	1	4	4	41
R6	3	1	3	4	1	3	1	3	1	1	1	3	4	4	33
R7	4	3	3	2	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	48
R8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
R9	3	2	3	3	2	4	2	3	3	2	2	3	3	3	38
R10	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	48
R11	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	37
R12	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	43
R13	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
R14	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	36
R15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56
R16	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52
R17	3	4	3	3	3	4	4	2	4	4	3	3	4	4	48
R18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56

Lampiran 14. Data Pretest Minat Belajar

Responden	VARIABEL Y (MINAT BELAJAR) PRE														TOTAL
	Y1	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	Y12	Y13	Y14	Y15	
R1	3	3	3	3	2	2	4	2	3	3	3	2	1	3	37
R2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
R3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	46
R4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	2	3	2	43
R5	1	3	3	3	3	2	3	3	4	1	3	3	3	3	38
R6	3	4	3	4	3	4	2	2	2	3	2	2	3	4	41
R7	3	4	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	38
R8	3	4	3	3	3	2	2	2	4	3	2	3	3	3	40
R9	3	1	2	3	3	3	1	2	2	3	3	2	2	3	33
R10	4	3	4	3	4	4	4	2	4	4	3	3	3	3	48
R11	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	2	34
R12	4	3	3	3	4	3	3	2	4	3	3	3	3	3	44
R13	3	3	4	2	3	3	1	1	4	3	4	3	1	2	37
R14	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	32
R15	4	4	4	4	4	4	1	4	1	4	4	4	4	4	50
R16	4	3	4	4	4	4	2	2	3	3	2	3	3	3	44
R17	3	4	4	3	4	3	1	4	2	4	2	4	4	4	46
R18	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	2	4	49

Lampiran 15. Data Posttest Minat Belajar

Responden	VARIABEL Y (MINAT BELAJAR) POST														TOTAL
	Y1	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	Y12	Y13	Y14	Y15	
R1	3	3	4	3	3	2	4	3	3	3	3	2	2	4	42
R2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	40
R3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	44
R4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	39
R5	4	4	4	4	4	4	2	3	1	4	4	1	4	4	47
R6	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	43
R7	3	3	4	4	4	3	2	4	1	3	4	3	3	4	45
R8	4	4	4	4	4	3	1	3	3	3	2	3	3	3	44
R9	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	38
R10	4	4	3	3	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	52
R11	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	34
R12	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	43
R13	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	40
R14	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	36
R15	4	4	4	4	4	4	2	3	1	4	4	4	4	4	50
R16	4	4	4	4	4	4	1	4	3	4	4	4	4	4	52
R17	2	4	4	3	2	3	1	4	2	3	3	3	4	4	42
R18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	54

Lampiran 16. Data Normalitas Pretest

Responden	Xi	Xi-Xbar	(Xi - Xbar)²	i	ai (nilai Wtabel)	(Xn-i+1 - Xi)			ai (Xn-i+1 - Xi)
R1	32	-9.9444444	98.891975	1	0.4886	52	32	20	10
R2	34	-7.9444444	63.114198	2	0.3253	50	34	16	5
R3	37	-4.9444444	24.447531	3	0.2553	49	37	12	3
R4	37	-4.9444444	24.447531	4	0.2027	48	37	11	2
R5	38	-3.9444444	15.558642	5	0.1587	46	38	8	1
R6	38	-3.9444444	15.558642	6	0.1197	46	38	8	1
R7	38	-3.9444444	15.558642	7	0.0837	44	38	6	1
R8	40	-1.9444444	3.780864	8	0.0496	43	40	3	0
R9	41	-0.9444444	0.8919753	9	0.0163	42	41	1	0
R10	42	0.05555556	0.0030864					Σ	23
R11	43	1.05555556	1.1141975						
R12	44	2.05555556	4.2253086	$\frac{1}{D}$					0.0018085
R13	46	4.05555556	16.447531	$[\sum_{i=1}^K ai (X_{n-i+1} - X_i)]^2$					536.59869316
R14	46	4.05555556	16.447531	T_3					0.97043871
R15	48	6.05555556	36.669753						
R16	49	7.05555556	49.780864	Tabel Shapiro Wilk					0,897
R17	50	8.05555556	64.891975						
R18	52	10.05555556	101.1142						
Xbar	41.9	D	552.94444						

Lampiran 17. Data Normalitas Posttest

Responden	Xi	Xi-Xbar	(Xi - Xbar)2	i	ai	(Xn-i+1 - Xi)			ai (Xn-i+1 - Xi)
R1	33	-9.888888889	97.79012346	1	0.4886	54	33	21	10
R2	34	-8.888888889	79.01234568	2	0.3253	52	34	18	6
R3	36	-6.888888889	47.45679012	3	0.2553	50	36	14	4
R4	39	-3.888888889	15.12345679	4	0.2027	47	39	8	2
R5	40	-2.888888889	8.345679012	5	0.1587	45	40	5	1
R6	40	-2.888888889	8.345679012	6	0.1197	44	40	4	0
R7	42	-0.888888889	0.790123457	7	0.0837	44	42	2	0
R8	42	-0.888888889	0.790123457	8	0.0496	44	42	2	0
R9	43	0.111111111	0.012345679	9	0.0163	43	43	0	0
R10	43	0.111111111	0.012345679					Σ	23
R11	44	1.111111111	1.234567901						
R12	44	1.111111111	1.234567901	$\frac{1}{D}$					0.001852614
R13	44	1.111111111	1.234567901						
R14	45	2.111111111	4.456790123	$[\sum_{i=1}^K ai (X_{n-i+1} - X_i)]^2$					522.15449049
R15	47	4.111111111	16.90123457						
R16	50	7.111111111	50.56790123	T_3					0.967350847
R17	52	9.111111111	83.01234568						
R18	54	11.11111111	123.4567901	Tabel Shapiro Wilk					0,897
Xbar	42.88888889	D	539.7777778						

Lampiran 18. Data Paired Sample T-Test

Responden	PRE	POST	D	D²	Uji Paired Sample T-Test $t = \frac{\bar{D}}{\frac{s}{\sqrt{n}}} = \frac{-2,39}{\frac{3,97}{\sqrt{18}}} = \frac{-2,39}{\frac{3,97}{4,24}} = \frac{-2,39}{0,94} = -2,551$ RUMUS S $s = \sqrt{\frac{1}{n-1} \left\{ \sum D^2 - \frac{(\sum D)^2}{n} \right\}}$ $s = \sqrt{\frac{1}{18-1} \left\{ 371 - \frac{1849}{18} \right\}}$ $s = \sqrt{\frac{1}{17} \{ 371 - 102,7 \}}$ $s = \sqrt{\frac{1}{17} \{ 268,27 \}} = \sqrt{15,78} = 3,97$
R1	37	42	-5	25	
R2	42	40	2	4	
R3	46	44	2	4	
R4	43	39	4	16	
R5	38	47	-9	81	
R6	41	43	-2	4	
R7	38	45	-7	49	
R8	40	44	-4	16	
R9	33	38	-5	25	
R10	48	52	-4	16	
R11	34	34	0	0	
R12	44	43	1	1	
R13	37	40	-3	9	
R14	32	36	-4	16	
R15	50	50	0	0	
R16	44	52	-8	64	
R17	46	42	4	16	
R18	49	54	-5	25	
JUMLAH	742	785	-43	371	

Lampiran 19. Data N-Gain Ternormalisasi

RESPONDEN	PRE	POST	POST-PRE	SKOR IDEAL (56-PRE)	N-GAIN SCORE	N-GAIN SCORE (%)
R1	37	42	5	19	0.263157895	26%
R2	42	40	-2	14	-0.142857143	-14%
R3	46	44	-2	10	-0.2	-20%
R4	43	39	-4	13	-0.307692308	-31%
R5	38	47	9	18	0.5	50%
R6	41	43	2	15	0.133333333	13%
R7	38	45	7	18	0.388888889	39%
R8	40	44	4	16	0.25	25%
R9	33	38	5	23	0.217391304	22%
R10	48	52	4	8	0.5	50%
R11	34	34	0	22	0	0%
R12	44	43	-1	12	-0.083333333	-8%
R13	37	40	3	19	0.157894737	16%
R14	32	36	4	24	0.166666667	17%
R15	50	50	0	6	0	0%
R16	44	52	8	12	0.666666667	67%
R17	46	42	-4	10	-0.4	-40%
R18	49	54	5	7	0.714285714	71%
MEAN	41	43.6	2.388889	14.7777778	0.156911246	16%

Lampiran 20. Sertifikat Bebas plagiasi



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIT PENGEMBANGAN PUBLIKASI ILMIAH

SERTIFIKAT BEBAS PLAGIASI
 NOMOR: 1002/UN.03.1/PP.00.9/05/2026
 diberikan kepada:

Nama : Khoirotun Nisa'
NIM : 220101110017
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Karya Tulis : Efektivitas Media Pembelajaran Gimkit Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Fiqih di MTs Ma'Arif NU Malang

Naskah Skripsi/ Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.



Malang, 20 Mei 2026

a.h. Bekan
Ketua



Wahyuningrum, M.Pd

Lampiran 21. Dokumentasi

Sebelum penerapan media gimkit



Ketika penerapan media gimkit



Setelah penerapan media gimkit



Struktur organisasi sekolah



Profil, visi dan misi sekolah

[illegible]

Lampiran 22. Bukti Konsultasi Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Jalan Gajayana Nomor 50, Telepon (0341)551354, Fax: (0341) 572533
Website: <http://www.uin-malang.ac.id> Email: info@uin-malang.ac.id

JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI/TESIS/DISERTASI

IDENTITAS MAHASISWA

NIM : 220101110017
 Nama : KHOIROTUN NISA'
 Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jurusan : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
 Dosen Pembimbing 1 : ULIL FAUZIYAH, M.HI
 Dosen Pembimbing 2 :
 Judul Skripsi/Tesis/Disertasi : Efektivitas Media Pembelajaran Gimkit Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Fiqh di MTS Ma'arif NU Malang

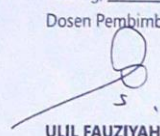
IDENTITAS BIMBINGAN

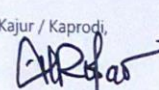
No	Tanggal Bimbingan	Nama Pembimbing	Deskripsi Proses Bimbingan	Tahun Akademik	Status
1	04 Agustus 2025	ULIL FAUZIYAH, M.HI	Konsultasi outline proposal sekaligus alur penelitian yang akan dilakukan	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
2	05 Agustus 2025	ULIL FAUZIYAH, M.HI	Mengganti judul dari pengaruh menjadi efektivitas media pembelajaran dan revisi rumusan masalah	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
3	15 Agustus 2025	ULIL FAUZIYAH, M.HI	Mengganti beberapa paragraf yang memakai endnote menjadi footnote semua sesuai pedoman penulisan di PAI UIN Malang	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
4	20 Agustus 2025	ULIL FAUZIYAH, M.HI	Perbaikan poin-poin yang ada di kajian teori untuk dimasukkan di bagian daftar isi	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
5	29 Agustus 2025	ULIL FAUZIYAH, M.HI	Memadukan instrumen penelitian dengan indikator yang tertera di bab 2, serta memperbaiki beberapa kata typo dan font yang berbeda	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
6	03 September 2025	ULIL FAUZIYAH, M.HI	Populasi penelitian yaitu kelas 8, dan sampel penelitian menggunakan sampel jenuh. Hasil dan rumusan masalah mampu menjawab 3 tahap, yakni pra, pelaksanaan, dan hasil	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
7	23 September 2025	ULIL FAUZIYAH, M.HI	Revisi dan menambahkan data latar belakang, rumusan masalah dan definisi operasional setelah sempro	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
8	10 Oktober 2025	ULIL FAUZIYAH, M.HI	Menambahkan detail media pembelajaran gimkit beserta langkah-langkahnya untuk dicantumkan di bab 2	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
9	28 Oktober 2025	ULIL FAUZIYAH, M.HI	Teori perspektif islam digabungkan di teori setiap variabel nya, tidak dijadikan poin sendiri	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
10	13 November 2025	ULIL FAUZIYAH, M.HI	Persiapan pemastian instrumen angket yang akan dibuat untuk turun lapangan	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
11	09 Desember 2025	ULIL FAUZIYAH, M.HI	bimbingan terkait hasil instrumen yang sudah diujikan dengan membuang item yang tidak valid untuk diteruskan uji reliabilitas nya	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
12	13 Januari 2026	ULIL FAUZIYAH, M.HI	bimbingan terkait data yang sudah didapatkan dari responden kelas VIII di MTS Ma'arif Nu Malang	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
13	10 Februari 2026	ULIL FAUZIYAH, M.HI	Bab 4 hasil dan paparan data sudah dituliskan, namun sumber dari tiap datanya belum disebutkan	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
14	03 Maret 2026	ULIL FAUZIYAH, M.HI	pembahasan hasil penelitian di bab 5 belum diberi keterangan menguatkan atau menolak teori yang ada di bab 2	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
15	15 April 2026	ULIL FAUZIYAH, M.HI	Konsistensi kata fiqh ada yang fiqh dan fiqih, pilih satu dan sesuaikan dari awal sampai akhir	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
16	30 April 2026	ULIL FAUZIYAH, M.HI	kesimpulan di bab 6 berikan data ringkasnya, biar tidak kata" saja tapi ada datanya	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
17	08 Mei 2026	ULIL FAUZIYAH, M.HI	Pengecekan ulang bab 1-6, pemberian nama dosen pembimbing untuk dituliskan di abstrak arab dan finally ACC	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi

CS Dipindai dengan CamScanner

Telah disetujui
Untuk mengajukan ujian Skripsi/Tesis/Desertasi

Dosen Pembimbing 2 _____

Malang, _____
Dosen Pembimbing 1

ULIL FAUZIYAH, M.HI

Kajur / Kaprodi

Dr. Laili Mulya Arifa, M.Pd.I

BIODATA MAHASISWA



Nama : Khoirotun Nisa'

NIM : 220101110017

Tempat, Tanggal Lahir : Sidoarjo, 07 September 2003

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Tahun Masuk : 2022

Alamat : Jalan Pattimura IV RT 15 RW 07, Desa Kletek,
Kecamatan Taman, Kabupaten Sidoarjo, Jawa
Timur, 61257.

No. HP : 089523404004

Email : khoirotunnisa0793@gmail.com

Pendidikan Formal : - 2007-2009 TK Muslimat NU 76 Darun Najah
- 2009-2015 MI Darun Najah
- 2015-2018 MTs Mambaus Sholihin Gresik
- 2018-2021 MA Mambaus Sholihin Gresik
- 2022-2026 S-1 PAI UIN Maulana Malik
Ibrahim Malang