

PENGARUH KARAKTERISTIK BAHAN AJAR DAN MEDIA
PEMBELAJARAN ZEP QUIZ TERHADAP MINAT BELAJAR
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
(SKI) DI MTs BUNAYYA *ISLAMIC SCHOOL REJANG LEBONG*

TESIS

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M. Pd)
Program Studi Pendidikan Agama Islam



OLEH:

Miryana Hastuti (24871009)

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
BERBASIS TEKNOLOGI PENDIDIKAN
PASCASARJANA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
TAHUN 2026**

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Miryana Hastuti
NIM : 24871009
Tempat/Tanggal Lahir : Pagar Gunung, 22 Maret 2002

Menyatakan bahwa tesis saya yang berjudul Pengaruh Karakteristik Bahan Ajar dan Media Pembelajaran Zep Quiz Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Bunayya *Islamic School Rejang Lebong*. Benar karya asli saya kecuali yang di cantumkan sumbernya. Apabila di kemudian terdapat kesalahan dan kekeliruan, hal tersebut menjadi tanggung jawab saya sendiri.

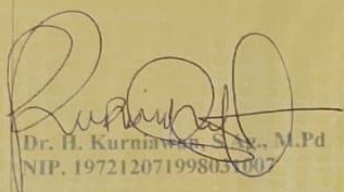
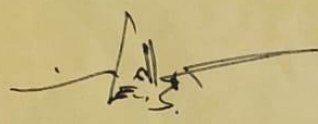
Demikianlah persetujuan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan seperlunya

Curup, 5 Agustus 2026
Peneliti



Miryana Hastuti
Nim. 24871009

PERSETUJUAN PEMBIMBING

 KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP PROGRAM PASCASARJANA PRODI PAI Jl. Dr. AA. Gani No 1 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-7003044 Fax (0732) 21010 Curup 39119 Website: http://www.iaincurup.ac.id, email: pabina@iaincurup.ac.id	
PERSETUJUAN PEMBIMBING TESIS	
Nama : Miryana Hastuti NIM : 24871009 Judul : Pengaruh Karakteristik Bahan Ajar dan Media Pembelajaran Zep Quiz Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di MTs <i>Bunayya Islamic School</i> Rejang Lebong	
Dosen Pembimbing I  Dr. H. Kurniawan, S.Ag., M.Pd. NIP. 197212071998030007	Curup, Juli 2026 Dosen Pembimbing II  Dr. Amrullah, M.Pd.I NIP.198503282020121001
Mengetahui: Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Pascasarjana IAIN Curup  Dr. Amrullah, M.Pd.I NIP.198503282020121001	

PERSETUJUAN TIM PENGUJI

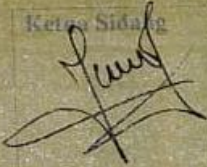
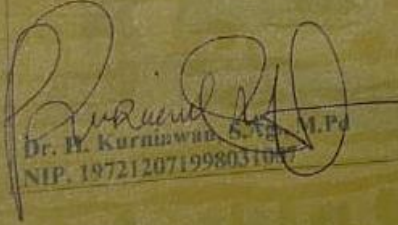


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
PROGRAM PASCASARJANA PRODI PAI
Jl. Dr. A. Gani No 1 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21016-7003044 Fax (0732) 21016 Curup 20119
 Website: <http://www.iaincurup.ac.id>, email: info@iaincurup.ac.id

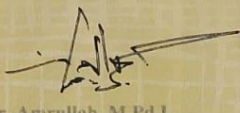
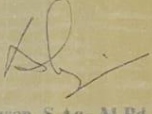
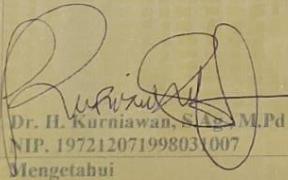
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TESIS

Tesis yang Berjudul *Pengaruh Karakteristik Bahan Ajar dan Media Pembelajaran Zep Quiz Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Bunayya Islamic School Rejang Lebong* yang ditulis oleh *Miryana Hastuti NIM. 24871009* program studi Pendidikan Agama Islam (PAI) pascasarjana magister IAIN Curup, telah diperbaiki sesuai dengan permintaan tim penguji seminar proposal tesis.

Curup, Juli 2026

Ketua Sidang  Dr. Hj. Junita Wardiyasari, M.Pd NIP. 196602251995022001 Penguji Utama  Dr. Kusen, S.Ag., M.Pd NIP. 196906201998031002 Penguji 1/Pembimbing 1  Dr. H. Kurniawan, S.Ag., M.Pd NIP. 197212071998031002	Sekretaris/Pembimbing II  Dr. Amrullah, M.Pd.I NIP.198503282020121001 Tanggal 4/2026 /8 Tanggal 6/2026 /8
--	--

HALAMAN PENGESAHAN

 KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP PROGRAM PASCASARJANA Jl. Dr. A.A. Gani No 1 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21016-700344 Fax (0732) 21016 Curup 29119 Website: http://www.iaincurup.ac.id email: administrasi@iaincurup.ac.id	
HALAMAN PENGESAHAN No. 699 /In34/PS/PP.00.9/ 08 /2026	
Tesis yang Berjudul Pengaruh Karakteristik Bahan Ajar dan Media Pembelajaran Zep Quiz Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Bunayya Islamic School Rejang Lebong yang ditulis oleh Miryana Hastuti NIM. 24871009 program studi Pendidikan Agama Islam (PAI) pascasarjana magister IAIN Curup, telah diuji dan dinyatakan LULUS pada tanggal 17 Juli 2026 serta sudah diperbaiki sesuai dengan permintaan tim penguji dalam sidang ujian tesis.	
Ketua Sidang  Dr. Hj. Jumira Warlizasusi, M.Pd NIP. 196609251995022001	Sekretaris/Pembimbing II  Dr. Amrullah, M.Pd.I NIP.198503282020121001
Penguji Utama  Dr. Kusen, S.Ag., M.Pd NIP. 196906201998031002	Tanggal 4 - 8 - 2026
Penguji I/Pembimbing I  Dr. H. Kurniawan, S.Ag., M.Pd NIP. 197212071998031007	Tanggal 6 - 8 - 2026
Mengetahui Rector IAIN Curup  Prof. Dr. H. Idris Warsah, M.Pd NIP. 197504152005011009	Curup, Juli 2026 Direktur Pascasarjana IAIN Curup  Prof. Dr. Hendra Harmi, M.Pd NIP. 197541082003101001

ABSTRAK

Miryana Hastuti (Nim. 24871009). **Pengaruh Karakteristik Bahan Ajar dan Media Pembelajaran Zep Quiz Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Bunayya Islamic School Rejang Lebong.** tesis, Program Pascasarjana IAIN Curup, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Institut Agama Islam Negeri Curup.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya karakteristik bahan ajar dan pemanfaatan media pembelajaran digital dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh karakteristik bahan ajar dan media pembelajaran ZEP Quiz, baik secara parsial maupun simultan, terhadap minat belajar peserta didik di MTs Bunayya Islamic School Rejang Lebong.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian asosiatif kausal. Populasi penelitian berjumlah 125 peserta didik dengan sampel sebanyak 25 responden. Data dikumpulkan melalui angket, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif dan inferensial dengan bantuan SPSS versi 22 melalui uji prasyarat, korelasi Pearson, dan regresi linear berganda.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa karakteristik bahan ajar memiliki hubungan positif dan signifikan dengan minat belajar dengan koefisien korelasi sebesar 0,749. Media pembelajaran ZEP Quiz juga memiliki hubungan positif dan signifikan dengan minat belajar dengan koefisien korelasi sebesar 0,783. Secara simultan, karakteristik bahan ajar dan media pembelajaran ZEP Quiz berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar, dengan nilai F sebesar 17,750 dan signifikansi 0,000. Nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,617 menunjukkan bahwa kedua variabel tersebut mampu menjelaskan 61,7% variasi minat belajar, sedangkan 38,3% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Dengan demikian, karakteristik bahan ajar yang baik dan penggunaan ZEP Quiz yang optimal berkontribusi terhadap peningkatan minat belajar peserta didik pada pembelajaran SKI.

Kata Kunci: Karakteristik Bahan Ajar, ZEP Quiz, Minat Belajar, Sejarah Kebudayaan Islam.

ABSTRACT

Miryana Hastuti (Nim. 24871009). Pengaruh Karakteristik Bahan Ajar dan Media Pembelajaran Zep Quiz Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Bunayya Islamic School Rejang Lebong. tesis, Program Pascasarjana IAIN Curup, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Institut Agama Islam Negeri Curup.

This study was motivated by the importance of teaching material characteristics and the use of digital learning media in increasing students' learning interest in Islamic Cultural History (Sejarah Kebudayaan Islam/SKI). This study aimed to analyze the effects of teaching material characteristics and ZEP Quiz learning media, both partially and simultaneously, on students' learning interest at MTs Bunayya Islamic School Rejang Lebong.

This study employed a quantitative approach with a causal associative research design. The population consisted of 125 students, with a sample of 25 respondents. Data were collected through questionnaires, observation, and documentation. Data analysis was conducted using descriptive and inferential statistics with the assistance of SPSS version 22, including prerequisite tests, Pearson correlation analysis, and multiple linear regression.

The results showed that teaching material characteristics had a positive and significant relationship with students' learning interest, with a correlation coefficient of 0.749. ZEP Quiz learning media also had a positive and significant relationship with students' learning interest, with a correlation coefficient of 0.783. Simultaneously, teaching material characteristics and ZEP Quiz learning media had a positive and significant effect on students' learning interest, with an F-value of 17.750 and a significance value of 0.000. The coefficient of determination (R^2) was 0.617, indicating that both variables explained 61.7% of the variation in students' learning interest, while the remaining 38.3% was influenced by other factors outside this study. Therefore, appropriate teaching material characteristics and optimal use of ZEP Quiz contribute to increasing students' learning interest in Islamic Cultural History learning.

Keywords: *Teaching Material Characteristics, ZEP Quiz, Learning Interest, Islamic Cultural History.*

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Alhamdulillahirabbil ‘alamin, puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, hidayah, serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul **“Pengaruh Karakteristik Bahan Ajar dan Media Pembelajaran Zep Quiz terhadap Minat Belajar pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Bunayya *Islamic School* Rejang Lebong”** dengan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan dan peradaban Islam seperti saat ini.

Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Curup.

Dalam proses penyusunan tesis ini, penulis menyadari bahwa tanpa bantuan, bimbingan, dukungan, dan motivasi dari berbagai pihak, tesis ini tidak akan dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Idi Warsah, M. Pd.I selaku Rektor Institute Agama Islam Negeri (IAIN) Curup
2. Prof. Dr. Eka Apriyani, M.Pd selaku wakil rektor I, Dr. Sakut Ansori, S.Pd.I., M.Hum selaku wakil rektor II, Dr. Sagiman, M.Kom selaku Wakil Rektor III Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
3. Prof. Dr. Hendra Harmi, M. Pd selaku Direktur Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup
4. Dr. Amrullah, M.Pd selaku Ketua Program Studi S2 Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

5. Dr. H. Kurniawan, S.Ag., M.Pd selaku Pembimbing I dan Dr. Amrullah, M.Pd.I. selaku Pembimbing II yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi dalam penyusunan tesis ini.
6. Dr. Deri Wanto, M.A. selaku Pembimbing Akademik yang telah memberikan motivasi dan ilmu pengetahuan selama masa perkuliahan.
7. Seluruh dosen dan staf di lingkungan IAIN Curup yang telah memberikan ilmu, pengalaman, dan pelayanan akademik kepada penulis.
8. Ustadz Herli Yansah, S.Pd.I.Gr Kepala Sekolah MTs Bunayya *Islamic School* Rejang Lebong
9. Umami Minahi Kassanah S.Ag., M.Pd guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) MTs Bunayya *Islamic School* Rejang Lebong
10. Seluruh dewan guru dan peserta didik MTs Bunayya *Islamic School* Rejang Lebong yang telah membantu penulis dalam pelaksanaan penelitian.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari kata sempurna dan masih terdapat berbagai kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi penyempurnaan tesis ini di masa yang akan datang. Semoga tesis ini dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Curup, 17 Juli 2026

Penulis

Miryana Hastuti

HALAMAN PERSEMBAHAN

Assalamu 'alaikum Warahmatullaahi Wabarakaatuh,

Segala puji dan syukur kehadiran Allah Swt. atas segala rahmat, nikmat, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad Saw., suri teladan bagi seluruh umat manusia.

Dengan penuh rasa syukur, karya ini penulis persembahkan kepada:

1. Bapak Aksaroni dan Ibu Rasia Tulaini, yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa, pengorbanan, dukungan, serta motivasi tanpa henti. Terima kasih atas segala cinta dan perjuangan yang menjadi kekuatan terbesar bagi penulis untuk menyelesaikan proses perkuliahan dan tesis ini.
2. Seluruh kakak dan keponakan yang selalu menjadi penyemangat dalam setiap langkah perjuangan penulis.
3. Keluarga besar yang senantiasa memberikan doa, perhatian, dan motivasi sehingga saya mampu melalui setiap proses dengan baik.
4. Seluruh teman-teman Pascasarjana kelas B IAIN Curup serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, terima kasih atas doa, dukungan, dan kebersamaannya.
5. Untuk semua orang-orang baik yang Allah hadirkan sebagai perantara pertolongan-Nya selama proses penyelesaian tesis ini. Terima kasih atas setiap doa, dukungan, waktu, tenaga, kebersamaan, dan berbagai bentuk perhatian yang diberikan, mulai dari ada yang menemani bimbingan pagi-pagi, ada menemani revisi hingga larut malam sampai menginap, dan yang menyediakan tempat dan memberikan masukan untuk menyelesaikan tesis ini. Semoga Allah membalas setiap kebaikan dengan balasan terbaik.

MOTTO

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

(HR. Muslim No. 2699)

"Bukan tentang siapa yang paling cepat sampai, tetapi siapa yang tetap bertahan hingga selesai. Setiap proses menuntut ilmu adalah perjalanan untuk bertumbuh, memberi manfaat, dan mendekatkan diri kepada Allah."

(Miryana Hastuti)

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 2 Hasil hitung uji validitas Variabel X1.....	76
Tabel 3. 3 Hasil uji validitas Variabel X2 Media Pembelajaran ZEP Quiz	79
Tabel 3. 4 Hasil Uji Variabel Y Minat Belajar	82
Tabel 3. 5 Case Processing Summary	85
Tabel 3. 6 Reliability Statistics	85
Tabel 3. 7 Case Processing Summary	86
Tabel 3. 8 Reliability Statistics	86
Tabel 3. 9 Case Processing Summary	87
Tabel 3. 10 Reliability Statistics	87
Tabel 4. 1 Guru Sertifikasi.....	95
Tabel 4. 2 Ijazah Guru	95
Tabel 4. 3 Daftar Guru MTsS Bunayya <i>Islamic School</i>	95
Tabel 4. 4 Keadaan perkelas siswa MTs Bunayya <i>Islamic School</i>	96
Tabel 4. 8 Correlation	115
Tabel 4. 9 Interval Koefisien	116
Tabel 4. 10 Correlations.....	117
Tabel 4. 11 Interval Interpretasi.....	118
Tabel 4. 12 Hasil Uji Koefisien Determinasi (Model Summary)	118
Tabel 4. 13 Uji Anova.....	120
Tabel 4. 14 Hasil analisis deskriptif indikator	134

DAFTAR ISI

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN	x
MOTTO.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR ISI	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	16
C. Batasan Masalah	19
D. Rumusan Masalah	20
E. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian.....	20
BAB II LANDASAN TEORI.....	24
A. KARAKTERISTIK BAHAN AJAR	24
B. MEDIA PEMBELAJARAN ZEP QUIZ	26
1. Pengertian Media Pembelajaran	26
3. Zep quiz	29
4. Indikator Media Pembelajaran ZEP Quiz	34

C. Minat Belajar Siswa.....	38
1. Fungsi Minat dalam Belajar	44
2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat	46
3. Indikator Minat Belajar	48
D. Sejarah Kebudayaan Islam.....	51
E. Penelitian Terhadulu	54
F. Kerangka Konseptual.....	57
G. Hipotesis Penelitian.....	60
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	62
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	62
B. Tempat dan waktu penelitian	63
C. Definisi Operasional variabel.....	64
D. Populasi dan Sampel.....	70
E. Teknik pengumpulan data	72
F. Teknik Analisis Data.....	74
BAB IV TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	91
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	91
B. Hasil penelitian.....	97
C. Pembahasan.....	121
BAB V PENUTUP	145
A. Kesimpulan.....	145
B. SARAN.....	147
DAFTAR PUSTAKA	149
LAMPIRAN	153

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan tempat strategis dalam pembangunan manusia secara menyeluruh tidak hanya sekadar mentransfer pengetahuan, tetapi juga membentuk dimensi spiritual dan moral peserta didik. Pendidikan yang komprehensif berupaya mengembangkan aspek kognitif (pengetahuan), afektif (nilai/keimanan), dan psikomotorik (keterampilan) secara seimbang. Dalam konteks pendidikan Islam, tujuan ini selaras dengan upaya mencetak generasi yang beriman, berakhlak mulia, dan berkontribusi positif bagi masyarakat.

Sebagai contoh, penelitian yang menelaah implementasi nilai-nilai pendidikan Islam dalam konteks pendidikan formal menunjukkan bahwa integrasi nilai karakter dan religius mampu memperkuat dimensi spiritual dan moral peserta didik, yang juga berdampak terhadap peningkatan kualitas keimanan dan akhlak mereka.¹

Landasan normatif mengenai pentingnya pendidikan yang mengintegrasikan ilmu, akhlak, dan nilai sosial tersebut ditegaskan dalam firman Allah Swt. pada Q.S. Al-Mujādilah [58]: 11. Yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُزُوا فَانْشُزُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

“Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah

¹ Aisyah Maawiyah, “Integrasi Nilai-Nilai Pendidikan Agama Islam Dalam Pembelajaran Pada Ptkin Aceh,” no. November (2023): 3073–88, <https://doi.org/10.30868/ei.v12i04.4321>.

niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan.” (Q.S. Al-Mujādilah [58]: 11)

Ayat ini menjelaskan bahwa Allah memerintahkan kaum beriman untuk menjauhi perilaku yang dapat merusak keharmonisan sosial, seperti berbisik-bisik dan pembicaraan rahasia yang menimbulkan prasangka dan rasa tidak nyaman bagi orang lain. Sebaliknya, Allah mendorong terciptanya sikap saling menghormati, toleransi, dan kebersamaan dalam setiap majelis, termasuk majelis ilmu. Ketika kaum beriman diminta untuk memberi kelapangan tempat dalam suatu majelis, mereka diperintahkan untuk melakukannya dengan lapang dada, sebagai wujud akhlak mulia dan kepedulian sosial. Allah menjanjikan balasan berupa kelapangan dalam kehidupan bagi mereka yang mampu menumbuhkan sikap tersebut.

Pada ayat ini juga menegaskan bahwa Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman karena keimanannya dan mengangkat derajat orang-orang yang berilmu karena ilmunya menjadi cahaya dan pedoman bagi umat. Hal ini menunjukkan bahwa dalam perspektif Islam, pendidikan tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik semata, tetapi juga pada pembentukan keimanan, akhlak, dan sikap sosial peserta didik. Dengan demikian, proses pendidikan idealnya berlangsung dalam suasana yang kondusif, inklusif, dan bernilai, sehingga mampu membentuk kepribadian peserta didik secara utuh sesuai dengan tujuan pendidikan Islam.

Madrasah Tsanawiyah sebagai unit pendidikan menengah Islam memiliki peran strategis dalam menggabungkan materi keislaman dengan ilmu pengetahuan

umum. Integrasi ini bertujuan menghasilkan lulusan yang tidak hanya kompeten dalam ilmu pengetahuan umum (matematika, sains, bahasa) tetapi juga berlandaskan nilai-nilai Islam dalam berpikir dan bertindak.

Penelitian tentang pelatihan guru di madrasah menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam mengintegrasikan nilai-nilai Islam ke dalam pengajaran mata pelajaran umum (misalnya matematika dan sains) dapat memperkuat pembangunan karakter siswa. Guru-guru yang dilatih dengan strategi ini mampu memasukkan nilai seperti kejujuran, kerja sama, dan keadilan ke dalam konteks pembelajaran umum yang kompleks.²

Proses pembelajaran yang efektif sangat ditentukan oleh kesesuaian antara karakteristik bahan ajar, materi, metode, dan media pembelajaran yang digunakan. Keempat komponen tersebut harus saling terintegrasi dan saling mendukung agar pembelajaran dapat berlangsung secara dinamis, bermakna, serta mampu memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran, baik dalam aspek penguasaan pengetahuan maupun pembentukan karakter peserta didik.

Karakteristik bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran perlu disusun secara sistematis, relevan dengan kebutuhan kurikulum, serta disajikan secara kontekstual agar mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Bahan ajar yang memiliki keterkaitan dengan kehidupan nyata peserta didik akan lebih mudah dipahami dan dapat meningkatkan minat serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

² Supriadi, U., Faqihuddin, A., & Islamy, M. R. F. (2024). Integrasi nilai Islam dalam pendidikan: Studi kasus pelatihan guru mata pelajaran umum pada Madrasah Tsanawiyah. *ABDIMASY: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 5(1), 74–87. <https://doi.org/10.46963/ams.v5i1.1796>

Selain itu, pemilihan metode pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan kontekstual berperan penting dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa, sehingga siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar. Di sisi lain, penggunaan media pembelajaran, baik berupa alat peraga, media visual, maupun teknologi pendidikan digital, dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak atau kompleks menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

Berbagai penelitian mengenai pembelajaran integratif juga menegaskan bahwa pengintegrasian ilmu pengetahuan dengan nilai-nilai pendidikan, termasuk nilai-nilai agama, dalam bahan ajar dan proses pembelajaran mampu meningkatkan kualitas pemahaman peserta didik sekaligus menanamkan nilai moral dan spiritual. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga berkontribusi terhadap pembentukan akhlak dan kepribadian peserta didik secara utuh.³

Proses pembelajaran yang efektif sangat ditentukan oleh kesesuaian karakteristik bahan ajar, metode, dan media pembelajaran yang digunakan. Ketiga komponen tersebut harus saling mendukung agar pembelajaran dapat berlangsung secara dinamis, bermakna, serta mampu memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran, baik dalam aspek penguasaan pengetahuan maupun pembentukan karakter peserta didik. Bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran perlu dirancang sesuai dengan tuntutan kurikulum, disusun secara sistematis, dan

³ Tutuk Ningsih, Sutrimo Purnomo, and Desi Wijayanti, "Integration of Science and Religion in Value Education" 3, no. 5 (2022): 569–83.

disajikan secara kontekstual agar mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna serta menghubungkan pengetahuan dengan kehidupan nyata siswa.

Selain itu, penerapan metode pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan kontekstual berperan penting dalam meningkatkan keterlibatan aktif siswa pada setiap tahapan pembelajaran, sehingga siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses berpikir, berdiskusi, dan memecahkan masalah. Sementara itu, penggunaan media pembelajaran, seperti alat peraga, media visual, maupun teknologi pendidikan digital, berfungsi sebagai pendukung bahan ajar untuk memvisualisasikan konsep-konsep yang bersifat kompleks atau abstrak, sehingga materi pembelajaran dapat dipahami siswa secara lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami.

Selain ketiga komponen tersebut, minat belajar juga merupakan faktor internal yang sangat menentukan keterlibatan, perhatian, serta keberhasilan belajar siswa. Minat belajar mencerminkan kecenderungan psikologis siswa untuk merasa tertarik, bersemangat, dan fokus ketika mengikuti proses pembelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih aktif dalam belajar, lebih memusatkan perhatian pada materi, dan memiliki motivasi yang kuat untuk memahami serta menyelesaikan tugas-tugas akademik mereka, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap hasil belajar yang dicapai. Studi menunjukkan bahwa minat belajar berkorelasi positif dengan keberhasilan akademik dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, misalnya dalam penelitian

yang menyatakan minat belajar meningkatkan kedisiplinan serta keterlibatan siswa, yang kemudian berdampak pada hasil belajar yang lebih optimal.⁴

Sebaliknya, rendahnya minat belajar akan berdampak negatif pada partisipasi dan hasil belajar siswa. Indikasi rendahnya minat belajar dapat terlihat dari kurangnya antusiasme siswa, sikap pasif selama pembelajaran, rendahnya motivasi, serta perhatian yang mudah teralihkan. Dalam konteks pembelajaran Studi Keislaman (misalnya SKI), fenomena ini sering ditemui pada sebagian peserta didik yang kurang menunjukkan komitmen mengikuti pembelajaran secara aktif, sehingga proses pemahaman konten keislaman menjadi kurang optimal. Penelitian empiris menunjukkan bahwa rendahnya minat belajar siswa berkaitan dengan rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta berdampak pada pencapaian hasil yang kurang maksimal.⁵

pencapaian pembelajaran yang efektif tidak hanya bergantung pada penyusunan bahan ajar, pemilihan metode, dan penggunaan media yang tepat, tetapi juga pada upaya sistematis untuk menumbuhkan dan mempertahankan minat belajar siswa, sehingga keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran meningkat dan tujuan pembelajaran baik akademik maupun karakter dapat tercapai secara menyeluruh.

Proses pembelajaran yang efektif tidak hanya ditentukan oleh kesesuaian metode dan media pembelajaran, tetapi juga dipengaruhi oleh karakteristik bahan

⁴ Afriani Khairunnisa et al., "Pendidikan Minat Belajar Meningkatkan Kedisiplinan Dan Keterlibatan Siswa Dalam Proses Pembelajaran" 5, no. 2 (2024): 200–204.

⁵ Miftahul Hidayah Pekanbaru, "PENGARUH MOTIVASI EKSTERINSIK TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN FIQIH KELAS VII DI MADRASAH TSANAWIYAH MIFTAHUL HIDAYAH PEKANBARU Risma Sulistia Aini" 20, no. 2 (2025): 2034–43.

ajar serta minat belajar siswa. Bahan ajar yang efektif harus memiliki kejelasan isi, relevansi dengan kehidupan peserta didik, sistematika penyajian yang baik, serta tingkat kesesuaian dengan kemampuan siswa agar mampu memfasilitasi pemahaman konsep secara optimal. Ketika bahan ajar disusun secara jelas dan sistematis serta dikaitkan secara langsung dengan pengalaman nyata siswa, proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan peserta didik lebih mudah menghubungkan pengetahuan yang dipelajari dengan konteks kehidupan sehari-hari, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar. Kajian menunjukkan bahwa bahan ajar yang dirancang secara kontekstual, dengan mengaitkan isi pembelajaran pada situasi nyata, mampu menumbuhkan keterlibatan aktif siswa dan memperkuat motivasi belajar, karena bahan ajar tidak lagi dipandang sebagai informasi yang abstrak, melainkan sebagai pengetahuan yang memiliki makna dan manfaat nyata bagi kehidupan peserta didik.⁶

Bahan ajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang dirancang dengan karakteristik kontekstual, menarik, dan variatif memiliki potensi besar dalam meningkatkan minat belajar siswa. Karakteristik bahan ajar SKI yang kontekstual memungkinkan peserta didik melihat keterkaitan antara nilai-nilai dan peristiwa sejarah Islam dengan realitas kehidupan mereka, sehingga siswa tidak hanya memahami isi pembelajaran secara kognitif, tetapi juga merasakan relevansi ajaran Islam dalam kehidupan pribadi dan sosialnya. Berbagai penelitian tentang penerapan pembelajaran kontekstual dalam pendidikan agama menunjukkan bahwa bahan ajar yang disusun secara kontekstual mampu meningkatkan minat

⁶ Anna Dwi Purwanti, "PENERAPAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL, UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR," no. 2 (2012).

belajar siswa secara signifikan, karena pengalaman belajar yang bermakna dan relevan mendorong keterlibatan aktif siswa serta menumbuhkan motivasi intrinsik untuk mempelajari materi secara lebih mendalam.⁷

Maka dari itu, pengemasan bahan ajar tidak boleh hanya bersifat informatif, tetapi harus dirancang dengan karakteristik yang interaktif dan kontekstual agar mampu menarik perhatian siswa serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Bahan ajar yang interaktif, misalnya melalui penyajian pertanyaan reflektif, studi kasus yang berkaitan dengan kehidupan nyata, atau pemanfaatan media digital yang relevan, dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif, bukan sekadar menjadi penerima informasi secara pasif. Karakteristik bahan ajar yang kontekstual dan interaktif tidak hanya membantu siswa dalam penguasaan konsep, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan minat dan motivasi belajar, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan prestasi belajar secara keseluruhan.⁸

Proses pembelajaran yang efektif menuntut adanya kesesuaian antara karakteristik bahan ajar, metode, dan media pembelajaran, yang secara bersama-sama berperan dalam menumbuhkan minat belajar siswa. Bahan ajar yang memiliki kejelasan isi, sistematika penyajian yang baik, relevansi dengan kehidupan peserta didik, serta disesuaikan dengan kemampuan siswa akan lebih mudah dipahami dan diminati. Dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), bahan ajar yang disajikan secara kontekstual dan variatif memungkinkan

⁷ Muhammad Kholil and Fatma Sari, "Model Pembelajaran Kontekstual Dan Audiovisual Dalam Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik" 9, no. 1 (2023): 40–53.

⁸ Syamsuriana Basri, "PENERAPAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT DAN PEMAHAMAN KONSEP FISIKA SISWA" 3 (n.d.): 66–70.

siswa mengaitkan peristiwa sejarah Islam dengan realitas kehidupan mereka, sehingga pembelajaran tidak hanya bersifat hafalan, tetapi juga bermakna. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar yang dirancang secara kontekstual dan relevan dapat meningkatkan minat belajar serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.⁹

Namun demikian, karakteristik bahan ajar yang baik perlu didukung oleh media pembelajaran yang tepat, khususnya media pembelajaran digital. Media pembelajaran digital berperan sebagai sarana untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menyenangkan, sehingga mampu memusatkan perhatian siswa dan mengurangi kejenuhan belajar. Selain itu, penggunaan media digital memungkinkan guru memfasilitasi gaya belajar siswa yang beragam, baik visual, auditori, maupun kinestetik. Media visual membantu siswa memahami konsep abstrak, sementara unsur audio dan interaksi mendorong keterlibatan emosional dan kognitif siswa. Penelitian di bidang teknologi pendidikan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital secara efektif berpengaruh positif terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa.¹⁰

Salah satu bentuk inovasi media pembelajaran digital yang relevan digunakan dalam pembelajaran SKI adalah ZEP Quiz. ZEP Quiz merupakan media pembelajaran yang menggabungkan unsur kuis interaktif, visual yang menarik, serta konsep permainan (gamifikasi). Melalui pendekatan ini, siswa tidak

⁹ Purwanti, "PENERAPAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL, UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR."

¹⁰ Basri, "PENERAPAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT DAN PEMAHAMAN KONSEP FISIKA SISWA."

hanya berperan sebagai penerima materi, tetapi juga sebagai peserta aktif yang terlibat langsung dalam proses belajar. Unsur gamifikasi dalam ZEP Quiz, seperti pemberian skor, tantangan, dan peringkat, mampu menciptakan suasana kompetisi yang sehat dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, fitur umpan balik langsung (*feedback*) memungkinkan siswa mengetahui hasil belajar mereka secara cepat, sehingga mendorong refleksi dan perbaikan pemahaman materi.¹¹

Dalam pembelajaran SKI, ZEP Quiz memiliki potensi besar dalam mendukung penyajian materi yang lebih menarik dan mudah dipahami. Materi sejarah yang sering dianggap monoton dapat disajikan dalam bentuk pertanyaan kuis interaktif berbasis gambar, teks, dan animasi, sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian mengenai media pembelajaran berbasis kuis digital dan gamifikasi menunjukkan bahwa penggunaan media semacam ini dapat meningkatkan keterlibatan aktif, motivasi, serta minat belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan agama dan sosial. Dengan demikian, integrasi karakteristik materi SKI yang kontekstual dengan media pembelajaran digital seperti ZEP Quiz menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan minat belajar dan kualitas pembelajaran di Madrasah Tsanawiyah.

Hubungan antara karakteristik bahan ajar dan media pembelajaran ZEP Quiz terhadap minat belajar siswa tidak dapat dipisahkan, karena keduanya saling melengkapi dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif. Karakteristik bahan ajar yang baik meliputi kejelasan isi, relevansi dengan kehidupan peserta didik, sistematika penyajian, serta kesesuaian dengan kemampuan siswa akan

¹¹ Christo Dichev and Darina Dicheva, "Gamifying Education : What Is Known , What Is Believed and What Remains Uncertain : A Critical Review," 2017, <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>.

lebih optimal apabila disampaikan melalui media pembelajaran yang tepat. Sinergi antara materi yang dirancang secara kontekstual dan media pembelajaran yang inovatif mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, sehingga siswa lebih tertarik, terlibat aktif, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian di bidang pendidikan menunjukkan bahwa kesesuaian antara materi dan media pembelajaran berkontribusi signifikan terhadap peningkatan minat belajar dan keterlibatan siswa.¹²

Dalam konteks pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), media pembelajaran ZEP Quiz memungkinkan karakteristik bahan ajar disajikan secara lebih interaktif dan bermakna. Materi SKI yang sebelumnya cenderung bersifat naratif dan tekstual dapat dikemas dalam bentuk kuis interaktif berbasis visual dan permainan, sehingga siswa tidak hanya membaca atau mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Melalui ZEP Quiz, materi SKI dapat disajikan secara variatif, kontekstual, dan menantang, sehingga membantu siswa memahami peristiwa sejarah Islam secara lebih konkret dan menyenangkan. Media berbasis gamifikasi terbukti mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan minat belajar siswa karena menghadirkan suasana belajar yang tidak monoton¹³.

Kemudian pada penggunaan ZEP Quiz juga memberikan ruang bagi umpan balik langsung dan kompetisi sehat antar siswa, yang secara psikologis dapat

¹² Talizaro Tafonao, "PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN THE ROLE OF INSTRUCTIONAL MEDIA TO IMPROVING," *Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018).

¹³ Christo Dichev dan Darina Dicheva, "Gamifying Education: What Is Known, What Is Believed and What Remains Uncertain: A Critical Review," *International Journal of Educational Technology in Higher Education* 14, no. 9 (2017).

meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi intrinsik. Ketika bahan ajar yang memiliki karakteristik baik dipadukan dengan media pembelajaran digital yang interaktif seperti ZEP Quiz, siswa cenderung menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, aktif bertanya dan menjawab, serta lebih fokus selama pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, dapat diduga bahwa kombinasi antara karakteristik materi yang tepat dan penggunaan media pembelajaran ZEP Quiz berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran SKI di Madrasah Tsanawiyah. Dugaan ini sejalan dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa integrasi materi pembelajaran yang berkualitas dengan media pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat dan motivasi belajar siswa.

Minat belajar merupakan salah satu faktor yang berperan penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Slameto, minat adalah rasa suka dan ketertarikan seseorang terhadap suatu aktivitas tanpa adanya paksaan. Adapun Safari menyatakan bahwa minat belajar dapat diidentifikasi melalui lima indikator, yaitu perasaan senang, ketertarikan terhadap pelajaran, perhatian dan pemusatan pikiran saat belajar, keterlibatan aktif dalam pembelajaran, serta kemauan dan usaha untuk belajar guna mencapai hasil terbaik.

Berdasarkan data awal yang diperoleh dari sekolah, informasi yang disampaikan oleh guru mata pelajaran, serta hasil observasi peneliti pada kelas yang berjumlah 25 siswa, diketahui bahwa minat belajar siswa secara umum telah menunjukkan kondisi yang cukup baik. Namun demikian, masih terdapat sebagian

siswa yang memperlihatkan minat belajar yang belum optimal sehingga memerlukan perhatian dan upaya peningkatan melalui proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi, pada indikator perasaan senang, sebanyak 14 siswa (56%) terlihat menikmati proses pembelajaran, sedangkan 11 siswa (44%) masih menunjukkan antusiasme yang belum konsisten selama mengikuti kegiatan belajar. Pada indikator ketertarikan terhadap pelajaran, sebanyak 13 siswa (52%) menunjukkan ketertarikan terhadap materi yang dipelajari, sementara 12 siswa (48%) masih memerlukan dorongan agar lebih tertarik dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Selanjutnya, pada indikator perhatian dan pemusatan pikiran saat belajar, sebanyak 15 siswa (60%) mampu mengikuti pembelajaran dengan fokus, sedangkan 10 siswa (40%) masih sesekali teralihkan perhatiannya ketika guru menjelaskan materi. Pada indikator keterlibatan aktif dalam pembelajaran, sebanyak 13 siswa (52%) aktif bertanya, menjawab pertanyaan, dan mengikuti diskusi, sedangkan 12 siswa (48%) masih cenderung pasif dan menunggu arahan dari guru.

Sementara itu, pada indikator kemauan dan usaha untuk belajar serta mencapai hasil terbaik, sebanyak 14 siswa (56%) menunjukkan kesungguhan dalam menyelesaikan tugas dan mengikuti pembelajaran, sedangkan 11 siswa (44%) masih memerlukan motivasi agar lebih konsisten dalam belajar. Informasi tersebut juga diperkuat oleh keterangan guru yang menyampaikan bahwa masih terdapat beberapa siswa yang perlu didorong untuk lebih aktif dalam pembelajaran dan lebih percaya diri dalam mengemukakan pendapat. Selain itu, data hasil belajar

awal yang diperoleh dari sekolah menunjukkan bahwa kemampuan akademik siswa masih bervariasi, sehingga diperlukan upaya untuk meningkatkan minat belajar agar hasil belajar dapat berkembang secara lebih optimal.

Berdasarkan data awal dari sekolah, informasi guru, dan hasil observasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa meskipun proses pembelajaran telah berlangsung dengan baik, masih terdapat sekitar 40–50% siswa yang menunjukkan minat belajar belum optimal pada beberapa indikator. Kondisi ini menjadi dasar perlunya penerapan strategi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan ketertarikan terhadap materi, memusatkan perhatian siswa, mendorong keterlibatan aktif, serta menumbuhkan kemauan belajar sehingga minat belajar siswa dapat meningkat secara optimal.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan guna mengkaji secara empiris pengaruh karakteristik bahan ajar dan media pembelajaran ZEP Quiz terhadap minat belajar siswa. Penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk menguji asumsi teoretis bahwa karakteristik bahan ajar dan media pembelajaran digital berpengaruh terhadap minat belajar, tetapi juga untuk memberikan bukti empiris dalam konteks pembelajaran SKI di madrasah. Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa karakteristik bahan ajar dan penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa, namun kajian yang secara spesifik mengombinasikan karakteristik bahan ajar dengan

media kuis digital berbasis gamifikasi dalam pembelajaran SKI masih relatif terbatas.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi terhadap permasalahan pembelajaran SKI, khususnya terkait rendahnya minat belajar siswa. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam memilih dan mengembangkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik bahan ajar dan kebutuhan siswa. Selain itu, penelitian ini juga memberikan kontribusi bagi sekolah dalam mengembangkan pembelajaran SKI yang inovatif, serta memperkaya kajian ilmiah tentang pemanfaatan media pembelajaran digital dalam pendidikan Islam⁴.

Berdasarkan uraian tersebut, Maka, peneliti tertarik untuk menelaah secara lebih mendalam mengenai bagaimana karakteristik bahan ajar pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran ZEP Quiz memengaruhi minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Tsanawiyah. Penelitian ini difokuskan pada peserta didik MTs Bunayya *Islamic School* Rejang Lebong, di mana peserta didik telah mengikuti pembelajaran sesuai dengan kurikulum dan karakteristik madrasah berbasis keislaman. Oleh karena itu, berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini dirumuskan dengan judul **“Pengaruh Karakteristik Bahan Ajar dan Media Pembelajaran ZEP Quiz terhadap Minat Belajar pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Bunayya *Islamic School* Rejang Lebong.”**

B. Identifikasi Masalah

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di madrasah tidak hanya bertujuan menyampaikan pengetahuan tentang sejarah perkembangan Islam, tetapi juga menanamkan nilai-nilai keteladanan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Keberhasilan pembelajaran tersebut dipengaruhi oleh kualitas bahan ajar, media pembelajaran yang digunakan, dan minat belajar peserta didik. Ketiga aspek tersebut saling berkaitan dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif.

Pertama, karakteristik bahan ajar. Bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran SKI masih didominasi buku paket dan LKS yang berisi uraian materi dalam bentuk teks. Penyajian materi yang kurang variatif menyebabkan peserta didik kesulitan memahami materi secara mandiri dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran. Bahan ajar yang belum disesuaikan dengan karakteristik peserta didik juga mengurangi kesempatan siswa untuk belajar secara aktif. Kondisi tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa bahan ajar yang hanya berfokus pada teks, kurang dilengkapi gambar, aktivitas, maupun unsur interaktif dapat menurunkan minat belajar siswa karena materi terasa monoton dan sulit dipahami.

Berdasarkan observasi awal di MTsS Bunayya Pekanbaru, bahan ajar yang digunakan guru masih berupa buku cetak sebagai sumber utama pembelajaran. Materi yang disampaikan belum dipadukan dengan bahan ajar yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan perkembangan teknologi sehingga siswa cenderung pasif selama proses pembelajaran.

Kedua, media pembelajaran Zep Quiz. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital dalam pembelajaran SKI masih terbatas. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan tanya jawab sehingga interaksi belajar belum mampu melibatkan seluruh peserta didik secara aktif. Padahal, perkembangan teknologi pendidikan memungkinkan penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi seperti Zep Quiz yang mampu menghadirkan suasana belajar lebih interaktif, menyenangkan, dan kompetitif.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Zep Quiz mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran karena dilengkapi fitur permainan, peringkat, skor, dan tantangan yang mendorong siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran. Namun demikian, media tersebut belum dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran SKI di MTsS Bunayya sehingga proses pembelajaran masih berlangsung secara konvensional.

Ketiga minat belajar siswa. Minat belajar merupakan faktor penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi cenderung memperhatikan penjelasan guru, aktif bertanya, antusias mengikuti kegiatan pembelajaran, dan memiliki kemauan belajar secara mandiri. Sebaliknya, rendahnya minat belajar ditunjukkan oleh kurangnya perhatian, rendahnya partisipasi, mudah merasa bosan, serta kurangnya semangat menyelesaikan tugas.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian siswa masih kurang antusias mengikuti pembelajaran SKI. Ketika guru menjelaskan materi, masih terdapat siswa yang berbicara dengan teman, kurang memperhatikan penjelasan

guru, dan hanya aktif ketika diminta menjawab pertanyaan. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa minat belajar siswa masih perlu ditingkatkan melalui penggunaan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan didukung media pembelajaran yang lebih menarik.

Penelitian terdahulu juga membuktikan bahwa penggunaan media Zep Quiz memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan skor minat belajar setelah penerapan media Zep Quiz dibandingkan sebelum penggunaan media tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut dapat diidentifikasi beberapa permasalahan penelitian sebagai berikut.

1. Karakteristik bahan ajar SKI yang digunakan belum sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.
2. Penyajian bahan ajar masih didominasi teks sehingga kurang menarik perhatian dan belum mampu meningkatkan keterlibatan siswa.
3. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital, khususnya Zep Quiz, dalam pembelajaran SKI masih belum optimal.
4. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga partisipasi aktif peserta didik belum maksimal.
5. Minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI masih relatif rendah yang ditunjukkan oleh kurangnya perhatian, antusiasme, dan keterlibatan selama pembelajaran.

6. Belum diketahui secara empiris pengaruh penggunaan bahan ajar yang memiliki karakteristik baik dan didukung media Zep Quiz terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus dan terarah, maka permasalahan dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Penelitian ini dibatasi pada kajian pengaruh karakteristik bahan ajar terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).
2. Penelitian ini dibatasi pada penggunaan media pembelajaran ZEP Quiz sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran SKI.
3. Minat belajar yang dikaji dalam penelitian ini meliputi aspek perhatian, ketertarikan, motivasi, dan keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran.
4. Penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik MTs Bunayya Islamic School Rejang Lebong.
5. Mata pelajaran yang diteliti dalam penelitian ini adalah Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).
6. Penelitian ini tidak membahas variabel lain di luar karakteristik bahan ajar dan media pembelajaran ZEP Quiz, seperti kompetensi guru, lingkungan keluarga, atau sarana prasarana sekolah.

D. Rumusan Masalah

Setiap penelitian harus memiliki rumusan masalah yang jelas sebagai dasar untuk menentukan arah dan fokus kajian. Rumusan masalah disusun berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan sebelumnya. Dalam penelitian ini, rumusan masalah dirumuskan dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh karakteristik bahan ajar terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Bunayya *Islamic School* Rejang Lebong?
2. Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran Zep Quiz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Bunayya *Islamic School* Rejang Lebong?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara karakteristik bahan ajar dan media pembelajaran Zep Quiz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Bunayya *Islamic School* Rejang Lebong?

E. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan penelitian

Tujuan penelitian ini dirumuskan untuk memperoleh gambaran yang jelas dan terarah mengenai fokus kajian yang diteliti. Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh karakteristik bahan ajar dan media pembelajaran ZEP Quiz terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Bunayya *Islamic*

School Rejang Lebong. Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Menganalisis pengaruh karakteristik bahan ajar terhadap minat belajar siswa.
- b. Menganalisis pengaruh media pembelajaran ZEP Quiz terhadap minat belajar siswa.
- c. Menganalisis pengaruh karakteristik bahan ajar dan media pembelajaran ZEP Quiz secara simultan terhadap minat belajar siswa.

2. Manfaat Penelitian

Setiap penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi baik secara teoretis maupun praktis. Penelitian mengenai “Pengaruh Karakteristik Materi Dan Media Pembelajaran Zep Quiz Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Ski) di MTs Bunayya *Islamic School* Rejang Lebong” diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian ilmu pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya teori dan konsep tentang pentingnya karakteristik bahan ajar pembelajaran serta pemanfaatan media pembelajaran seperti ZEP Quiz, dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan menjadi referensi

bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji variabel sejenis dalam konteks pembelajaran pendidikan agama Islam.

1) Manfaat Praktis

a) Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dan referensi bagi guru, khususnya guru SKI, dalam mengemas bahan ajar pembelajaran secara lebih menarik, kontekstual, dan interaktif serta memanfaatkan media pembelajaran digital seperti ZEP Quiz untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

b) Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna sehingga mampu meningkatkan minat belajar, keterlibatan aktif, serta pemahaman peserta didik terhadap materi Sejarah Kebudayaan Islam.

c) Bagi Sekolah/Madrasah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi pihak sekolah dalam mengembangkan inovasi pembelajaran serta meningkatkan kualitas proses pembelajaran SKI di MTs Bunayya Islamic School Rejang Lebong.

d) Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan bahan perbandingan bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji pengaruh karakteristik materi dan media pembelajaran digital terhadap minat belajar atau variabel lain yang relevan dalam konteks pendidikan Islam.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. KARAKTERISTIK BAHAN AJAR

Bahan ajar merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran karena berfungsi sebagai sumber belajar utama yang membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Bahan ajar adalah segala bentuk materi yang disusun secara sistematis untuk digunakan dalam proses pembelajaran sehingga memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri maupun terbimbing.¹⁴ Oleh karena itu, bahan ajar yang baik harus memiliki karakteristik tertentu agar efektif, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Menurut Widodo dan Jasmadi bahan ajar yang ideal memiliki lima karakteristik utama, yakni: *Self-Instructional* (belajar mandiri), *Self-Contained* (materi utuh dalam satu unit), *Stand-Alone* (tidak bergantung pada bahan ajar lain), *Adaptive* (sesuai teknologi/zaman), dan *User-Friendly* (mudah dipahami).¹⁵

Salah satu karakteristik utama bahan ajar adalah *self-instructional*, yaitu bahan ajar memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri tanpa ketergantungan penuh pada pendidik. Hal ini berarti bahan ajar harus memuat tujuan pembelajaran yang jelas, petunjuk penggunaan, materi yang sistematis, serta latihan dan evaluasi. Bahan ajar yang bersifat *self-instructional* dapat

¹⁴ Prastowo, A. “*Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*”. Yogyakarta: Diva Press (2015)

¹⁵ Daryanto and Aris Dwicahyono, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran (Silabus, RPP, PHB, Bahan Ajar)*, 2014th ed. (Yogyakarta: Gava Media, 2014).

membantu peserta didik mengontrol kecepatan dan gaya belajarnya sendiri sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna¹⁶.

Karakteristik berikutnya adalah *self-contained*, yaitu bahan ajar disusun secara utuh dan lengkap untuk mencapai satu kompetensi dasar atau satuan pembelajaran tertentu. Menurut Majid (2014), bahan ajar yang *self-contained* tidak mengharuskan peserta didik mencari sumber lain untuk memahami materi, karena seluruh informasi penting telah tersedia di dalam bahan ajar tersebut. Kelengkapan ini sangat penting agar peserta didik tidak mengalami kebingungan dalam memahami konsep pembelajaran.

Selain itu, bahan ajar juga harus bersifat *stand-alone*, artinya bahan ajar dapat digunakan secara mandiri tanpa bergantung pada media atau bahan ajar lain. Bahan ajar yang *stand-alone* memudahkan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran karena dapat digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran, baik di kelas maupun di luar kelas¹⁷.

Karakteristik lain adalah *adaptive*, yaitu bahan ajar mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, serta karakteristik peserta didik. Bahan ajar yang adaptif memungkinkan adanya pembaruan isi dan metode penyajian sehingga tetap relevan dengan tuntutan kurikulum dan perkembangan zaman. Dengan demikian, bahan ajar tidak bersifat kaku dan dapat digunakan dalam jangka waktu yang lebih panjang.¹⁸

¹⁶ Nasional, Departemen Pendidikan. "Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah." *Direktorat Pembinaan Sekolah* (2008).

¹⁷ Prastowo, A. "*Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*". Yogyakarta: Diva Press (2015)

¹⁸ Majid, "*Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*". Bandung: PT Remaja Rosdakarya (2014)

Bahan ajar harus bersifat *user-friendly*, yaitu mudah digunakan dan dipahami oleh peserta didik. Bahasa yang digunakan harus komunikatif, sederhana, dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik. Bahan ajar yang *user-friendly* akan meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik karena materi disajikan secara menarik dan tidak membebani pemahaman.¹⁹

B. MEDIA PEMBELAJARAN ZEP QUIZ

1. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara literal berarti “tengah”, “perantara”, atau “penghubung”. Dalam konteks bahasa Arab, media dipahami sebagai sarana atau alat yang berfungsi menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima. Media juga diartikan sebagai segala bentuk komunikasi, baik cetak maupun audiovisual, beserta perangkat yang digunakan. Media tersebut idealnya dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, serta dibaca agar mampu menyampaikan informasi secara efektif.²⁰

Musfiquon menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk memperjelas bagian-bagian tertentu dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit disampaikan hanya melalui penjelasan verbal.²¹

Sementara itu, Azhar Arsyad menyatakan bahwa media pembelajaran mencakup berbagai sarana fisik yang dimanfaatkan untuk menyampaikan isi

¹⁹ Nasional, Departemen Pendidikan. "Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah." *Direktorat Pembinaan Sekolah* (2008).

²⁰ Arief S Sadiman, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010).

²¹ Almagofi, Figho, Halimatusy Sya'diyah, Rum Gultom, and Dewi Masyithoh Sukmawati. *Media interaktif dalam pembelajaran IPS SD*. Cahya Ghani Recovery, 2023.

materi pelajaran, seperti buku, tape recorder, kaset, kamera video, video recorder, film slide, foto, gambar, grafik, televisi, hingga komputer.²²

Media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar, karena berfungsi sebagai sarana penghubung dalam penyampaian materi yang sulit dipahami secara langsung. Kehadiran media membantu menciptakan interaksi yang efektif antara guru dan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara optimal. Secara umum, media pembelajaran dapat dipahami sebagai alat komunikasi yang mencakup bentuk cetak, audio, visual, maupun audiovisual, termasuk teknologi perangkat keras yang mendukung proses penyampaian pesan pembelajaran.²³

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat, bahan, maupun teknik yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran kepada peserta didik. Penggunaan media tersebut diharapkan mampu meningkatkan daya tarik serta perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

2. Macam-macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik agar proses belajar berjalan lebih efektif dan

²² Sumiharsono, Rudy, and Hisbiyatul Hasanah. *Media pembelajaran: buku bacaan wajib dosen, guru dan calon pendidik*. Pustaka Abadi, 2017.

²³ P Rosary and I Stevanus, "Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Information And Communications Technology (ICT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik," *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 13, no. 2 (2023).

efisien. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu memperjelas materi, meningkatkan minat belajar, serta mempermudah peserta didik dalam memahami konsep yang diajarkan. Secara umum, media pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis berikut.

a. Media Visual

Media visual adalah media pembelajaran yang informasi atau pesannya hanya disampaikan melalui indera penglihatan.²⁴ Contohnya seperti gambar, foto, diagram, grafik, bagan, peta, dan ilustrasi. Media ini membantu siswa memahami konsep yang abstrak menjadi lebih jelas karena divisualkan melalui gambar atau grafik. Media visual sering dijelaskan dalam buku-buku media pembelajaran sebagai salah satu media yang efektif untuk memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi.

b. Media Audio

Media audio adalah media yang menyampaikan materi belajar melalui suara saja, tanpa gambar atau visual lain.²⁵ Contohnya adalah rekaman suara, radio pendidikan, dan podcast pembelajaran. Buku-buku media pembelajaran menyebutkan media audio sebagai salah satu cara untuk melatih keterampilan mendengarkan dan pemahaman lisan siswa.

c. Media Interaktif

Media interaktif adalah media yang memungkinkan siswa melakukan interaksi langsung dengan materi pembelajaran, sehingga siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif menggunakan

²⁴ Nurrita, T, "Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa," *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah dan Tarbiyah*, 3 (2018): 171–210

²⁵ Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 103–14.

media tersebut. Contohnya adalah perangkat lunak pembelajaran, simulasi komputer, game edukatif, atau aplikasi *e-learning*.

d. Media Cetak

Media cetak adalah media pembelajaran yang dituliskan dan dicetak, seperti buku pelajaran, modul, lembar kerja siswa, brosur materi, atau teks tertulis lain. Media cetak menjadi sumber utama dalam banyak proses pembelajaran karena menyediakan materi yang sistematis dan dapat dipelajari secara mandiri oleh siswa.

e. Media Realita

Media Realita adalah media berupa benda nyata atau objek asli yang digunakan dalam proses belajar, seperti model alat, specimen, atau objek lingkungan. Media jenis ini membantu siswa menghubungkan materi pelajaran dengan dunia nyata sehingga memahami konsep secara konkret.

f. Media Digital / Online

Media digital atau online adalah media berbasis internet atau digital yang memanfaatkan perangkat komputer, tablet, atau ponsel. Contohnya termasuk video online, platform pembelajaran daring (*E-learning/LMS*), dan media sosial edukatif. Media ini sangat relevan di era modern karena mendukung pembelajaran jarak jauh dan pembelajaran hybrid.

3. Zep quiz

Zep Quiz merupakan media pembelajaran digital berbasis *game* yang menciptakan suasana belajar interaktif, kompetitif, dan menyenangkan

melalui elemen gamifikasi.²⁶ Platform ini berbasis web yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran digital secara menyenangkan dan kolaboratif. Platform ini dikembangkan oleh perusahaan teknologi pendidikan asal Korea Selatan, ZEP, yang menyediakan berbagai layanan pembelajaran berbasis ruang virtual dan permainan (*game-based learning*).²⁷ Melalui ZEP Quiz, pendidik dapat membuat, mengelola, serta memberikan kuis secara daring dengan cepat dan praktis. Salah satu keunggulannya terletak pada penggunaan kecerdasan buatan (AI) yang dapat membantu menghasilkan soal otomatis berdasarkan topik atau materi yang diinput oleh pengguna.

ZEP Quiz menggabungkan elemen permainan seperti avatar, ruang virtual, dan kompetisi waktu nyata yang menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif serta memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Platform ini dapat diakses melalui peramban tanpa perlu instalasi aplikasi tambahan, sehingga praktis digunakan oleh guru maupun siswa. Dengan demikian, ZEP Quiz tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi pembelajaran, tetapi juga sebagai media belajar yang memadukan aspek hiburan, interaksi sosial, dan pengalaman belajar digital yang mendalam.

²⁶ N W Ningsih and J Jasiah, "Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Game Zep Quiz Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Pada Mata Pelajaran PAI," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 9, no. 3 (2025): 33529–37, <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i3.32972>.

²⁷ Zidny Feriansyah and Audrey Titaley, "Pengembangan Latihan Soal Membaca Pemahaman Bahasa Jerman Melalui Media ZEP Quiz," *Laterne: Jurnal Pendidikan Bahasa Jerman* 14, no. 02 (2025): 12–23.

a. Karakteristik dan Fitur ZEP Quiz

ZEP Quiz memiliki sejumlah karakteristik dan fitur utama yang membuatnya menonjol dibandingkan media kuis digital lainnya. Pertama, antarmuka pengguna (*user interface*) yang sederhana dan intuitif memungkinkan guru membuat kuis dalam waktu singkat.²⁸ Platform ini juga menyediakan fitur pembuatan soal otomatis berbasis teks melalui bantuan AI, sehingga mempercepat proses penyusunan instrumen evaluasi.²⁹

Kedua, fitur utama ZEP Quiz terletak pada penggunaan peta interaktif (*quiz map*), di mana peserta didik dapat menjelajahi area virtual untuk menemukan pertanyaan yang tersebar di berbagai titik. Setiap titik pada peta dapat diatur untuk memunculkan efek tertentu, seperti pesan pop-up, animasi visual, atau pembukaan area baru setelah soal dijawab dengan benar. Hal ini membuat proses belajar menjadi lebih dinamis dan menarik.

Selain itu, ZEP Quiz dilengkapi dengan fitur pemantauan waktu nyata (*real-time monitoring*) yang memudahkan guru mengamati progres dan tingkat pemahaman siswa selama kegiatan berlangsung. Guru juga dapat mengunduh hasil evaluasi dalam bentuk laporan digital. Adanya unsur gamifikasi, seperti pemberian poin, penghargaan, avatar, dan

²⁸ Syipa Lisfianisa and Aan Hasanah, "Development of Zep Quiz Digital Media as a Formative Assessment Instrument on Arithmetic Sequences and Series," *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 13, no. 2 (2024).

²⁹ Nelis Alfany Santiaji, Sukirwan, and Sri Tirta Madawistama, "Integrasi AI ZEP Quiz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Aljabar Siswa SMP Boarding School," *Laplace: Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 1 (2024).

kompetisi kelompok, menjadikan suasana belajar lebih menantang dan menyenangkan.

ZEP Quiz ini dapat diterapkan baik dalam pembelajaran daring, tatap muka, maupun kombinasi keduanya (*blended learning*). Karakteristik tersebut menunjukkan bahwa ZEP Quiz merupakan media pembelajaran modern yang selaras dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21.

b. Konsep Dasar Kuis dalam ZEP Quiz

Konsep dasar dari ZEP Quiz berpijak pada pendekatan gamifikasi dan pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). Dalam konteks ini, kuis bukan sekadar alat evaluasi hasil belajar, tetapi juga menjadi media interaktif yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Melalui desain berbentuk peta, siswa seolah melakukan petualangan di ruang kuis sambil menjawab pertanyaan yang mereka temui di berbagai titik.

Setiap jawaban yang diberikan akan memperoleh umpan balik langsung (*immediate feedback*) dalam bentuk teks, gambar, atau efek visual yang muncul di layar. Umpan balik ini membantu siswa mengetahui hasil jawabannya secara cepat dan memperkuat pemahaman terhadap materi yang telah dipelajari. Dengan demikian, siswa tidak hanya diuji, tetapi juga belajar dari proses tersebut.

Konsep pembelajaran yang diterapkan ZEP Quiz juga menekankan unsur kolaboratif dan kompetitif. Peserta dapat bekerja sama dalam kelompok atau bersaing secara individu untuk memperoleh skor tertinggi.

Suasana belajar yang kompetitif dan menyenangkan terbukti mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Selain itu, variasi tingkat kesulitan soal yang adaptif membuat setiap siswa dapat belajar sesuai kemampuan mereka.

Dengan demikian, ZEP Quiz tidak hanya berfungsi sebagai sarana penilaian pembelajaran, melainkan juga sebagai media pembelajaran aktif yang menumbuhkan rasa ingin tahu, keterlibatan emosional, dan semangat kolaborasi di kalangan peserta didik. Platform ini menjadi contoh nyata penerapan prinsip *game-based learning* dalam konteks pendidikan digital yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan zaman.

Jadi dapat peneliti simpulkan Media pembelajaran berbasis *ICT* ZEP Quiz adalah sarana pembelajaran digital yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk menciptakan proses belajar yang interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Melalui fitur gamifikasi seperti peta kuis interaktif, avatar, dan umpan balik langsung, ZEP Quiz tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media belajar aktif yang mampu meningkatkan motivasi, minat, serta pemahaman peserta didik. Dengan dukungan kecerdasan buatan dan integrasi dengan berbagai platform pembelajaran, ZEP Quiz menjadi contoh inovatif dari penerapan media pembelajaran berbasis *ICT* yang efektif dan relevan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21.

4. Indikator Media Pembelajaran ZEP Quiz

a. Kemudahan Penggunaan (*Ease of Use*)

Kemudahan penggunaan (*ease of use*) adalah sejauh mana pengguna merasa bahwa suatu sistem atau media pembelajaran dapat digunakan dengan mudah tanpa memerlukan keterampilan teknis yang tinggi. Dalam konteks ZEP Quiz, indikator ini mencakup kemudahan dalam mengakses platform, membuat dan menjawab kuis, memahami petunjuk penggunaan, serta menjalankan fitur-fitur tanpa mengalami kesulitan teknis. Semakin sederhana tampilan dan navigasi sistem, semakin tinggi persepsi kemudahan penggunaannya.

Menurut teori *Technology Acceptance Model (TAM)*, *perceived ease of use* merupakan salah satu faktor utama yang memengaruhi penerimaan pengguna terhadap teknologi.³⁰ Artinya, apabila ZEP Quiz dianggap mudah digunakan oleh guru dan siswa, maka tingkat penerimaan dan keinginan untuk terus menggunakannya dalam proses pembelajaran juga akan meningkat.

Dengan demikian, kemudahan penggunaan dapat diukur melalui beberapa aspek, seperti:

1. ZEP Quiz mudah diakses kapan saja dan di mana saja.
2. Tampilan menu dan fitur mudah dipahami.
3. Pengguna tidak membutuhkan waktu lama untuk belajar mengoperasikan.
4. Tidak ada kesulitan berarti saat membuat atau mengikuti kuis.

³⁰ Fred D Davis, "Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology," *MIS Quarterly* 13, no. 3 (1989): 319–40.

b. Daya Tarik dan Interaktivitas (*Attractiveness & Interactivity*)

Daya tarik (*attractiveness*) dalam media pembelajaran merujuk pada sejauh mana tampilan visual, desain grafis, warna, dan animasi mampu menarik perhatian serta menumbuhkan ketertarikan siswa untuk belajar. Media yang menarik secara visual dapat menstimulasi minat belajar dan menjaga fokus siswa terhadap materi yang disampaikan.³¹ Elemen visual yang menarik juga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar karena mampu menimbulkan rasa ingin tahu, kesenangan, dan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi peserta didik. Dalam konteks pembelajaran digital, tampilan antarmuka ZEP Quiz yang dilengkapi dengan avatar, animasi, leaderboard, serta penggunaan warna yang kontras merupakan bentuk penerapan prinsip daya tarik visual dalam media pembelajaran berbasis gamifikasi.³²

Interaktivitas (*interactivity*) menggambarkan sejauh mana media memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara pengguna dan sistem, atau antara sesama pengguna. Dalam konteks pembelajaran berbasis ICT seperti ZEP Quiz, interaktivitas muncul ketika siswa dapat merespons soal secara langsung, berkompetisi dalam leaderboard, menerima umpan balik instan, dan berinteraksi dengan teman sekelas dalam mode kelompok. Menurut teori komunikasi interaktif, semakin

³¹ Roxana Moreno and Richard E Mayer, "Interactive Multimodal Learning Environments," *Educational Psychology Review* 19, no. 3 (2007): 309–26.

³² Siti Ririn Mu'tamiroh and Hamam Burhanuddin, "Gamifikasi Pembelajaran PAI Berbasis ZEP Quiz: Analisis Literatur Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa Di Era Digital," *Pendas Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2024.

tinggi tingkat interaktivitas suatu media, semakin besar peluang terjadinya keterlibatan kognitif dan afektif peserta belajar.

c. Umpan Balik dan Evaluasi Langsung (*Immediate Feedback*)

Umpan balik (*feedback*) merupakan informasi yang diberikan kepada peserta didik mengenai hasil kinerjanya setelah menyelesaikan suatu tugas atau pertanyaan. Dalam konteks media pembelajaran seperti ZEP Quiz, *immediate feedback* berarti sistem mampu memberikan hasil dan tanggapan secara langsung setelah siswa menjawab soal, baik dalam bentuk skor, penjelasan jawaban, atau tanda benar/salah. Menurut teori pembelajaran behavioristik, terutama dari B.F. Skinner, umpan balik berfungsi sebagai reinforcement (penguat) yang memperkuat perilaku belajar positif ketika siswa segera mengetahui hasilnya, mereka terdorong untuk memperbaiki kesalahan dan meningkatkan performa belajar.

Evaluasi langsung (*immediate evaluation*) dalam media digital berfungsi untuk memberikan hasil belajar siswa secara *real time*, sehingga guru dan peserta didik dapat langsung mengetahui tingkat penguasaan materi setelah proses evaluasi dilakukan.³³ Dalam ZEP Quiz, evaluasi langsung terlihat melalui sistem yang secara otomatis menghitung skor dan menampilkan rekapitulasi nilai setiap peserta didik segera setelah kuis selesai dikerjakan. Media pembelajaran yang efektif harus mampu menyediakan umpan balik cepat (*immediate feedback*) agar peserta didik mengetahui sejauh mana pencapaian tujuan pembelajaran yang telah

³³ Sri Utaminingsih and Rani Setiawaty, "Evaluasi Pembelajaran Dengan Plickers Berbasis Gamifikasi: Literature Review," *Journal Prakarsa Paedagogia* 6, no. 2 (2023).

dicapai.³⁴ Dengan adanya umpan balik secara langsung, siswa dapat segera memperbaiki kesalahan, mengulang materi yang belum dipahami, serta meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar selama proses pembelajaran berlangsung.

d. Kolaborasi dan Kompetisi (*Collaboration & Competition*)

Kolaborasi merupakan proses interaksi sosial yang memungkinkan peserta didik saling bertukar ide, bekerja sama, dan menyelesaikan tugas belajar secara bersama-sama. Dalam konteks media pembelajaran berbasis ICT seperti ZEP Quiz, kolaborasi muncul ketika siswa berpartisipasi dalam mode kelompok (*team mode*) yang menuntut kerja sama, komunikasi, dan tanggung jawab bersama. Menurut teori sosiokultural Vygotsky, pembelajaran yang efektif terjadi melalui interaksi sosial di mana siswa saling memberi dukungan (*scaffolding*) untuk mencapai pemahaman yang lebih tinggi. Penelitian terkini menegaskan bahwa integrasi teknologi digital memperkuat kemampuan kolaboratif siswa dengan menyediakan ruang interaksi virtual yang menumbuhkan rasa memiliki dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran.

e. Motivasi dan Minat Belajar (*Learning Motivation & Interest*)

Motivasi belajar merujuk pada dorongan internal atau eksternal yang membuat siswa ingin mencapai tujuan pembelajaran, baik melalui keinginan untuk memahami materi, mencapai prestasi, maupun mendapatkan penghargaan. Sementara itu, minat belajar mencerminkan

³⁴ Muh. Agung Sabillah, Mukarramah Yusuf, and Elly Warni, "Rancang Bangun Dan Evaluasi Umpan Balik Pada Dinamika Game Edukasi," *Jurnal Minfo Polgan* 14, no. 1 (2025).

rasa ingin tahu, perhatian, dan keterlibatan siswa terhadap topik atau aktivitas belajar tertentu, yang memengaruhi seberapa konsisten dan intens mereka mengikuti kegiatan pembelajaran. Kombinasi motivasi dan minat belajar penting karena siswa yang termotivasi dan berminat cenderung lebih aktif, fokus, dan mampu mempertahankan pemahaman serta keterampilan yang diperoleh dalam jangka panjang.

f. Pemahaman dan Hasil Belajar (*Learning Comprehension and Outcome*)

Pemahaman belajar mencakup kemampuan siswa untuk menginterpretasikan informasi, mengaitkan konsep baru dengan pengetahuan sebelumnya, serta menerapkan konsep dalam situasi nyata. Sedangkan hasil belajar mengacu pada pencapaian tujuan pembelajaran yang dapat terlihat dari kemampuan siswa menyelesaikan tugas, menjawab pertanyaan, atau memecahkan masalah yang relevan dengan materi yang dipelajari. Kedua aspek ini saling terkait, karena pemahaman yang baik akan mendorong hasil belajar yang optimal, sementara hasil belajar yang dicapai dapat menjadi indikator keberhasilan proses belajar-mengajar secara keseluruhan.

C. Minat Belajar Siswa

Secara etimologis, minat merujuk pada perasaan yang menunjukkan bahwa suatu aktivitas, pelajaran, atau objek tertentu memiliki nilai atau makna bagi individu. Minat merupakan keinginan seseorang terhadap sesuatu hal, minat dapat diartikan juga dorongan atau kemauan seseorang

dalam suatu hal tanpa adanya paksaan atau suruhan termasuk perilaku belajar. Minat ini besar sekali pengaruhnya terhadap belajar, sebab dengan minat seseorang akan melakukan sesuatu yang disukainya.³⁵

“Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat”³⁶

Menurut Crow and crow mengatakan bahwa minat berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan, pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.³⁷

Menurut Bernard dalam Sardiman menyatakan bahwa minat timbul tidak secara tiba-tiba atau spontan, melainkan timbul akibat dari partisipasi, pengalaman, kebiasaan, pada waktu belajar ataupun bekerja, jadi minat akan selalu terkait dengan adanya kebutuhan dan juga keinginan.³⁸

Minat dapat pula diartikan sebagai perasaan suka dan keterikatan pada suatu hal atau aktivitas tanpa adanya paksaan. Minat pada hakikatnya mencerminkan suatu penerimaan tentang hubungan antara diri sendiri

³⁵ Ihsana El Khuluqo, Belajar dan Pembelajaran (Konsep Dasar, Metode dan Aplikasi Nilai-nilai Spiritualis Dalam Proses Pembelajaran) (Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR, 2017).

³⁶ Slameto, Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya (Jakarta: PT RINEKA CIPTA, 20003).h. 180

³⁷ Djaali, Psikologi Pendidikan (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014). h. 121.

³⁸ Ahmad Susanto, Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar (Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2013).h. 57

dengan sesuatu yang berada di luar diri. Semakin erat atau kuat hubungan tersebut, semakin besar tingkat minat yang muncul.³⁹

Minat (*interest*) menurut psikologi adalah kecenderungan untuk selalu memperhatikan dan mengingat sesuatu secara terus menerus. Minat erat kaitannya dengan perasaan terutama perasaan senang, karena itu dapat dikatakan minat itu terjadi karena sikap senang kepada sesuatu. Orang yang berminat kepada sesuatu berarti ia sikapnya senang kepada sesuatu itu.

Minat adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dan suatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat. Minat diartikan sebagai suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhannya sendiri.

Minat sebagai aktivitas atau tugas-tugas yang membangkitkan perasaan ingin tahu, perhatian, dan memberi kesenangan atau kenikmatan. Minat dapat menjadi indikator dari kekuatan seseorang di area tertentu dimana ia akan termotivasi untuk mempelajarinya dan menunjukkan kinerja yang tinggi.

Berbagai faktor yang berkaitan dengan guru dan peserta didik perlu diperhatikan untuk menilai keberhasilan proses pembelajaran. Hal ini mencakup perilaku guru dalam mengajar serta respons peserta didik terhadap pengajaran yang diberikan. Perilaku peserta didik selama

³⁹ PUTRA, Muhammad Hernandes Okta, et al. Survei Minat Siswa dalam Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Olahraga di SMA Negeri 12 di Kabupaten Bungo. *Score*, 2025, 5.1: 19-29.

mengikuti kegiatan belajar mengajar dapat menjadi indikasi tingkat ketertarikan mereka terhadap materi pelajaran. Ketertarikan inilah yang sering dianggap sebagai salah satu tanda munculnya minat belajar pada siswa.

Minat berarti dorongan yang kuat atau keinginan besar terhadap sesuatu. Definisi lain menyebutkan bahwa minat adalah perasaan suka atau keterikatan terhadap suatu aktivitas tanpa ada paksaan.⁴⁰ Contohnya, jika seorang siswa menyukai pelajaran Pendidikan Agama Islam, dia akan antusias mengerjakan soal latihan dan memperhatikan guru saat menjelaskan pelajaran itu.

Menurut pandangan lain, minat dipahami sebagai suatu kekuatan dorongan yang membuat individu memberikan perhatian khusus terhadap seseorang atau beragam aktivitas tertentu. Minat juga dapat diekspresikan melalui pernyataan verbal yang menunjukkan bahwa peserta didik lebih menyukai suatu hal dibandingkan hal lainnya, atau melalui keterlibatan langsung dalam aktivitas tersebut.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat peneliti pahami bahwa minat adalah perasaan lebih suka pada suatu hal atau aktivitas, sehingga menimbulkan perasaan senang sebagai pendorong yang menyebabkan individu memberikan perhatian dan partisipasi pada suatu aktivitas.

Belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh perubahan dalam diri baik berupa tingkah laku maupun

⁴⁰ Kristiani Ekaristi Br Tarigan, Made Agus Wijaya, and Ni Putu Dwi Sucita Dartini, "Minat Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran PJOK Secara Daring," *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha* 9, no. 3 (2021): 173, <https://doi.org/10.23887/jiku.v9i3.39522>.

pengetahuan. Belajar sendiri merupakan suatu usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap sesuatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi itu, di mana perubahan tingkah laku itu tidak dapat dijelaskan atau dasar kecenderungan respon pembawaan, kematangan, atau keadaan-keadaan sesaat seseorang. Misalnya kelelahan, pengaruh obat, dan sebagainya.

Belajar terjadi ketika suatu rangsangan (stimulus) dan pengalaman sebelumnya memengaruhi peserta didik sehingga perilakunya berubah antara sebelum dan sesudah mengalami situasi tersebut. Pendapat lain menjelaskan bahwa belajar merupakan proses perubahan dari kondisi tidak mampu menjadi mampu dalam jangka waktu tertentu. Secara umum, belajar dapat diartikan sebagai usaha sadar yang dilakukan seseorang untuk mengubah perilaku, sikap, kebiasaan, pengetahuan, serta keterampilannya menuju ke arah yang lebih baik.

Belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang dilakukan secara sengaja untuk mendapatkan perubahan yang lebih baik, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak terampil menjadi terampil. Dari belum dapat melakukan sesuatu menjadi dapat melakukan sesuatu dan lain sebagainya. Perubahan tersebut adalah perubahan yang timbul karena adanya

pengalaman dan latihan. Jadi, belajar bukanlah suatu hasil, akan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan dalam rangka memenuhi kebutuhan menuntut ilmu.

Belajar dapat diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan individu secara sadar untuk memperoleh perubahan perilaku secara menyeluruh. Perubahan tersebut muncul sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi individu dengan lingkungannya.⁴¹ Dengan kata lain, belajar merupakan aktivitas yang memungkinkan seseorang menyesuaikan diri terhadap situasi baru melalui proses pengalaman yang berkesinambungan.

Dari berbagai pendapat, dapat peneliti pahami bahwa belajar adalah semua aktivitas mental atau psikis yang dilakukan oleh seseorang sehingga menimbulkan perubahan tingkah laku yang berbeda antara sebelum belajar dan sesudah belajar.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat peneliti pahami bahwa minat belajar adalah rasa lebih suka dan rasa ingin tahu terhadap suatu hal sehingga menimbulkan perubahan tingkah laku baru secara keseluruhan berdasarkan hasil pengalaman. Dengan adanya minat peserta didik akan menyambut atau bersifat positif terhadap mata pelajaran tersebut. Dengan demikian, peserta didik akan cenderung untuk memberikan perhatian dan melakukan tindakan lebih lanjut untuk mencapai dan menguasai mata pelajaran yang ia minati.

⁴¹ Slameto, Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h.2.

1. Fungsi Minat dalam Belajar

Fungsi minat besar sekali terhadap kegiatan belajar, karena minat mempunyai andil yang sangat besar dalam menunjang keberhasilan. Seseorang akan memetik hasil belajarnya ketika ia berminat terhadap sesuatu yang ia pelajari dan dengan sendirinya ia akan menunjukkan keaktifan dalam mengikuti pelajaran. Sebagaimana yang dikatakan oleh William James (1980) melihat bahwa "minat siswa merupakan faktor utama yang menentukan derajat keaktifan belajar siswa".⁴² Minat merupakan faktor pendorong bagi anak didik dalam melaksanakan usahanya untuk mencapai keberhasilan dalam belajar. Dengan demikian, jelas terlihat bahwa minat sangat penting dalam pendidikan karena merupakan sumber usaha anak didik.⁴³

a. Minat Memudahkan Terciptanya Konsentrasi

Minat berperan penting dalam memunculkan konsentrasi seseorang terhadap suatu aktivitas belajar. Ketika individu memiliki minat terhadap pelajaran, perhatian akan muncul secara alami tanpa adanya paksaan, sehingga memudahkan proses pemusatan pikiran. Dengan demikian, minat menjadi faktor utama yang mendukung terbentuknya konsentrasi belajar; tanpa adanya minat, peserta didik akan kesulitan untuk fokus terhadap materi yang dipelajari.

b. Minat Mencegah Gangguan Perhatian di Luar

⁴² Usman Uzer, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2010), Cet 20., 27.

⁴³ Wayan Nurkarcana, Sumartaman, *Evaluasi Pendidikan*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1983), Cet 4, h. 225.

Minat belajar mencegah terjadinya gangguan perhatian dari sumber luar misalnya, orang berbicara. Seseorang mudah terganggu perhatiannya atau sering mengalami pengalihan perhatian dari pelajaran kepada suatu hal yang lain, itu disebabkan karena minat belajarnya kecil.

c. Minat Memperkuat Melekatnya Bahan Pelajaran dalam Ingatan

Daya mengingat bahan pelajaran hanya mungkin terlaksana kalau seseorang berminat terhadap pelajarannya. Misalnya, jika kita membaca suatu bacaan dan didukung oleh minat yang kuat maka kita pasti akan bisa mengingatnya dengan baik walaupun hanya dibaca atau disimak sekali. Sebaliknya, suatu bacaan yang berulang-ulang dihafal mudah terlupakan apabila tanpa minat.

d. Minat Memperkecil Kebosanan Belajar dalam Diri Sendiri

Segala hal yang bersifat monoton, tidak menarik, dan dilakukan secara berulang tanpa variasi cenderung menimbulkan kebosanan sehingga sulit menarik perhatian seseorang. Rasa jenuh tersebut pada dasarnya lebih banyak bersumber dari faktor internal individu dibandingkan dari pengaruh luar. Oleh sebab itu, cara efektif untuk mengatasi kebosanan dalam belajar adalah dengan menumbuhkan minat belajar yang kuat dalam diri peserta didik, kemudian mengembangkannya agar menjadi motivasi yang berkelanjutan dalam mengikuti proses pembelajaran.⁴⁴

⁴⁴ Makmum Khairani, Psikologi Belajar, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2017) h.200 - 201

Berdasarkan berbagai fungsi minat yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa minat yang muncul dari dalam diri individu memiliki peran penting dalam meningkatkan hasil belajar. Seseorang yang memiliki minat belajar tinggi akan lebih mudah berkonsentrasi dan terhindar dari gangguan perhatian yang datang dari lingkungan sekitar. Dengan demikian, minat berfungsi sebagai penggerak utama yang membantu kelancaran proses belajar serta pencapaian hasil belajar yang optimal.

2. **Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat**

Minat belajar dipengaruhi oleh interaksi antara faktor personal dan faktor situasional. Faktor personal meliputi pengetahuan awal, nilai subjektif, serta keterlibatan emosional individu terhadap suatu bidang, sedangkan faktor situasional mencakup karakteristik bahan ajar, media pembelajaran, dan konteks sosial belajar. Minat tidak bersifat statis, tetapi berkembang melalui pengalaman belajar yang bermakna, di mana minat situasional dapat bertransformasi menjadi minat individual yang relatif stabil.⁴⁵

Minat belajar peserta didik merupakan faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Minat belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi kondisi jasmaniah dan psikologis peserta didik. Kesehatan fisik yang baik mendukung aktivitas belajar, sedangkan gangguan kesehatan dapat

⁴⁵ Krapp, Hidi, & Renninger. *The Role of Interest in Learning and Development*. Edisi pert. New York dan London, 1992. h 8-14

menurunkan minat belajar. Faktor psikologis mencakup aspek perhatian, motivasi, bakat, dan kemampuan berpikir yang berperan dalam menumbuhkan minat belajar.

Faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keluarga berperan sebagai lingkungan pendidikan pertama yang mempengaruhi minat belajar melalui pendampingan orang tua, penyediaan fasilitas belajar, serta suasana rumah yang kondusif. Sekolah berperan melalui metode pembelajaran, media, sarana prasarana, dan interaksi sosial yang mendukung terciptanya pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu, lingkungan masyarakat juga mempengaruhi minat belajar melalui aktivitas sosial dan pergaulan, yang perlu diarahkan agar tidak mengganggu proses belajar peserta didik.⁴⁶

Sedangkan menurut Supriyono, dengan menggunakan alat bantu media pembelajaran, siswa akan lebih terangsang untuk melakukan kegiatan belajar secara aktif, inovatif, kreatif dan juga menyenangkan. Media pembelajaran yang disediakan oleh guru dapat meningkatkan minat belajar siswa karena siswa dapat terlibat secara aktif dan dapat berpengaruh terhadap psikologis peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif karena memudahkan penyampaian pesan dalam materi yang sedang dijelaskan.⁴⁷

⁴⁶ Saleh, M., Sadli, M., Mayani, T., Filian, H. R., Wulandari, L., Khadijah, S., ... & Sari, D. I. (2024). *Ramifikasi Problematika Sosial*. Penerbit Adab.

⁴⁷ Supriyono. 2018. Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 2(1), 44-46.

Pendapat lain “Media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas penyajian pesan dan informasi, serta dapat menarik perhatian dan minat peserta didik sehingga proses belajar lebih efektif.”⁴⁸

Hamalik menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam mempengaruhi minat belajar, karena media dapat memberikan rangsangan baru yang menarik peserta didik untuk terlibat proses belajar.

“Pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat belajar siswa karena media memberikan rangsangan yang konkret terhadap pembelajaran.”⁴⁹

3. Indikator Minat Belajar

Indikator dari minat belajar adalah 1) perasaan senang, 2) ketertarikan untuk belajar, 3) menunjukkan perhatian saat belajar, 4) keterlibatan dalam belajar.⁵⁰ Sedangkan indikator minat belajar menurut Darmadi adalah 1) adanya pemusatan perhatian, perasaan dan pikiran dari subjek terhadap pembelajaran karena adanya ketertarikan, 2) adanya perasaan senang terhadap pembelajaran, 3) adanya kemauan dan kecenderungan pada diri subjek untuk terlihat aktif dalam pembelajaran serta untuk mendapat hasil yang terbaik. Kemudian menurut Friantini, R. N., & Winata, R. indikator minat belajar adalah 1) adanya perasaan senang terhadap pembelajaran, 2) adanya pemusatan perhatian dan pikiran terhadap

⁴⁸ Sumiharsono, Rudy, and Hisbiyatul Hasanah. *Media pembelajaran: buku bacaan wajib dosen, guru dan calon pendidik*. Pustaka Abadi, 2017.

⁴⁹ Hamalik, Oemar. "Proses belajar mengajar." (2003).

⁵⁰ Friantini, Rizki Nurhana, and Rahmat Winata. "Analisis minat belajar pada pembelajaran matematika." *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia* 4, no. 1 (2019): 6-11.

pembelajaran, 3) adanya kemauan untuk belajar, 4) adanya kemauan dari dalam diri untuk aktif dalam pembelajaran, 5) adanya upaya yang dilakukan untuk merealisasikan keinginan untuk belajar.

Sedangkan menurut Rohmah dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh Pemberian Reward terhadap Minat Belajar Siswa SMP PGRI 1 Marga Tiga Kecamatan Marga Tiga Kabupaten Lampung Timur. Menyebutkan ada beberapa indikator minat belajar yaitu:⁵¹

1. Perasaan Senang

Peserta didik yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap pelajaran tertentu, dapat juga diekspresikan dengan semangat siswa saat mengikuti pelajaran, kehadiran, dan partisipasi siswa di dalam kelas.⁵² Misalnya, maka ia harus terus mempelajari ilmu yang berhubungan dengan Pendidikan Agama Islam seperti iman kepada Allah, iman kepada Rasul dan lain sebagainya tanpa ada keadaan terpaksa untuk mempelajari mata pelajaran tersebut.

2. Perhatian dalam Belajar

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa kita terhadap pengamatan, pengertian, dan sebagainya. Seseorang yang memiliki minat pada objek tertentu maka dengan sendirinya dia akan memperhatikan objek tersebut. Misalnya, peserta didik menaruh minat belajar terhadap

⁵¹ Nur Rohmah, "Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Minat Belajar Siswa SMP PGRI 1 Marga Tiga Kecamatan Marga Tiga Kabupaten Lampung Timur," *Skripsi*, 2019, 120.

⁵² I A K Hafidhah, Sukanto, and I Purnamasari, "Penggunaan Model Problem Based Learning Terhadap Minat Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2023.

mata pelajaran Pendidikan Agama Islam maka ia berusaha untuk memperhatikan penjelasan pendidik.

3. Bahan Pelajaran dan Sikap Guru yang Menarik

Tidak semua peserta didik menyukai mata pelajaran karena faktor minat belajarnya sendiri. Ada yang mengembangkan minat belajarnya terhadap bidang pelajaran tertentu karena pengaruh dari pendidik, teman sekelas, dan bahan pelajaran yang menarik.

4. Manfaat Mata Pelajaran

Selain adanya perasaan senang, perhatian dalam belajar dan juga bahan pelajaran dan sikap guru yang menarik. Adanya manfaat mata pelajaran Pendidikan Agama Islam juga merupakan salah satu indikator minat belajar. Karena setiap Mata Pelajaran mempunyai manfaat penting. Misalnya, pelajaran Pendidikan Agama Islam banyak memberikan manfaat kepada peserta didik bila Mata Pelajaran tersebut tidak hanya dipelajari di sekolah tetapi juga di rumah.

5. Fungsi Mata Pelajaran

Fungsi guru sangat dominan dan menentukan, serta mempunyai pengaruh besar terhadap pertumbuhan dan perkembangan peserta didik dan minat belajar. Pengaruh dari luar yang terpenting adalah datangnya dari pendidik dengan kewajibannya, bantuan yang diberikan dapat dilihat dari segala sesuatu yang diperbuatnya sehingga peserta didik tertarik perbuatannya untuk mengikuti pelajaran.

Indikator adalah sebagai alat pemantau yang dapat memberikan petunjuk ke arah minat belajar. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti mengambil kesimpulan bahwa indikator minat belajar meliputi perasaan senang terhadap pembelajaran, ketertarikan dan perhatian saat belajar, keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar, serta kemauan untuk berusaha mencapai hasil yang terbaik.

D. Sejarah Kebudayaan Islam

1. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam

Kata sejarah dalam bahasa Arab dikenal dengan istilah *tārīkh*, yang secara etimologis berarti penentuan atau ketetapan waktu. Secara terminologis, sejarah dimaknai sebagai penjelasan atau keterangan mengenai peristiwa-peristiwa yang telah terjadi pada masa lampau maupun yang masih berlangsung hingga kini.⁵³

Kebudayaan merupakan hasil daya cipta, rasa, dan karsa manusia dalam kehidupan bersama pada suatu ruang dan waktu tertentu, yang selanjutnya diwariskan kepada generasi berikutnya untuk terus dikembangkan secara berkesinambungan.⁵⁴

Berdasarkan pengertian sejarah dan kebudayaan tersebut, maka Sejarah Kebudayaan Islam atau *Tārīkhut Tarbiyah Islāmiyyah* dapat dirumuskan sebagai: (a) uraian mengenai proses pertumbuhan dan

⁵³ Zuhairi, dkk., *Sejarah Pendidikan Islam*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), hlm.1

⁵⁴ Fadil SJ, *Pasang Surut Peradaban Islam dalam Lintasan Sejarah*, (Malang: UINMalang, 2008), hlm.15

perkembangan pendidikan Islam dari satu masa ke masa lainnya sejak lahirnya Islam hingga saat ini, serta (b) salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mengkaji perkembangan pendidikan Islam baik dari aspek gagasan, konsep, lembaga, maupun pelaksanaannya sejak masa Nabi Muhammad SAW sampai sekarang.

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan mata pelajaran yang membahas asal-usul, perkembangan, dan peranan kebudayaan Islam beserta tokoh-tokoh berprestasi dalam perjalanan sejarah Islam pada masa lalu, dimulai dari kondisi masyarakat Arab pra-Islam, peristiwa kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad SAW, hingga masa *Khulafaur Rasyidin*.⁵⁵

Ditinjau dari sisi keilmuan, Sejarah Kebudayaan Islam termasuk salah satu mata pelajaran dalam Pendidikan Agama Islam yang mengkaji asal-usul, perkembangan, dan kontribusi kebudayaan atau peradaban Islam beserta tokoh-tokohnya sejak masa Arab pra-Islam, masa kenabian Nabi Muhammad SAW, periode *Khulafaur Rasyidin*, hingga masa selanjutnya.

Secara substansial, mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki peran penting dalam memberikan dorongan kepada peserta didik agar mampu mengenal, memahami, dan menghayati sejarah kebudayaan Islam. Pemahaman tersebut diharapkan dapat menjadi landasan dalam membentuk pandangan hidup siswa melalui kegiatan bimbingan,

⁵⁵ Munawir, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam (ski) Siswa Kelas IV dengan Strategi Pembelajaran CTL (contextual teaching and learning) di Madrasah Ibtidaiyah Assyafi'iyah Tanggul Wonoayu, Sidoarjo" dalm Jurnal PGMI Madrasatuna, (Surabaya: IAIN Sunan Ampel Surabaya), Volume 04/No.01/September 2012, hlm. 7

pembelajaran, latihan, keteladanan, pemanfaatan pengalaman, serta pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari.

2. Tujuan Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah bertujuan untuk membekali peserta didik dengan berbagai kemampuan.

- a. Menumbuhkan kesadaran peserta didik akan pentingnya mempelajari ajaran, nilai, dan norma Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah SAW sebagai dasar berkembangnya kebudayaan dan peradaban Islam.
- b. Menanamkan pemahaman kepada peserta didik mengenai pentingnya dimensi waktu dan tempat sebagai rangkaian proses sejarah yang menghubungkan masa lalu, masa kini, dan masa depan.
- c. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam memahami fakta dan peristiwa sejarah secara objektif melalui pendekatan ilmiah.
- d. Menumbuhkan sikap apresiasi dan penghargaan terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti keberadaan dan kemajuan peradaban Islam pada masa lampau.
- e. Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil hikmah (ibrah) dari peristiwa sejarah Islam, meneladani tokoh-tokoh berprestasi, serta mengaitkannya dengan berbagai fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, ilmu pengetahuan dan teknologi, seni, serta aspek kehidupan lainnya.

3. Ruang lingkup Materi Sejarah Kebudayaan Islam

Ruanglingkup Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah meliputi:

- a. Sejarah masyarakat Arab pra-Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad SAW.
- b. Dakwah Nabi Muhammad SAW dan para sahabatnya, yang meliputi kegigihan dan ketabahannya dalam berdakwah, kepribadian Nabi Muhammad SAW, hijrah Nabi Muhammad SAW ke Thaif, peristiwa Isra' Mi'raj Nabi Muhammad SAW.
- c. Peristiwa hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yatsrib, keperwiraan Nabi Muhammad SAW, peristiwa Fathu Makkah, dan peristiwa akhir hayat Rasulullah SAW.
- d. Peristiwa-peristiwa pada masa Khulafaurrasyidin.
- e. Sejarah perjuangan tokoh agama Islam di daerah masing-masing.

E. Penelitian Terhadulu

Penelitian terdahulu adalah kajian terhadap berbagai hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dan memiliki keterkaitan dengan topik, variabel, atau permasalahan yang sedang diteliti. Penelitian terdahulu digunakan sebagai landasan ilmiah untuk memperkuat argumen, membandingkan hasil, serta menunjukkan posisi dan kebaruan penelitian yang dilakukan.

Menurut Suharsimi Arikunto, penelitian terdahulu merupakan bagian penting dalam penelitian yang berfungsi untuk meninjau hasil-hasil penelitian sebelumnya yang relevan sehingga dapat dijadikan dasar dalam menyusun

kerangka berpikir.⁵⁶ Sementara itu, Sugiyono menyatakan bahwa kajian terhadap penelitian sebelumnya diperlukan untuk mengetahui perbedaan, persamaan, serta kontribusi penelitian yang akan dilakukan.⁵⁷

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Lintang Adya Permata, Feri Noperman, dan Yusnia (2026)	“Pengaruh Penggunaan Media Zep Quiz pada Pembelajaran IPAS terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN di Kota Bengkulu” ⁵⁸	persamaannya terletak pada penggunaan media pembelajaran Zep Quiz sebagai variabel yang mempengaruhi minat belajar siswa. Keduanya juga menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen untuk menguji pengaruh variabel terhadap minat belajar.	Perbedaannya terletak pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar, sedangkan penelitian peneliti menambahkan variabel karakteristik bahan ajar dan penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di tingkat MTs.
2.	Nur Hidayati, Wiwin Astuti,	“Eksperimen Media Zep	Persamaan penelitian	Perbedaannya, penelitian tersebut

⁵⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010).

⁵⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R\&D* (Bandung: Alfabeta, 2016).

⁵⁸ Permata, L. A., Noperman, F., & Yusnia, Y. Pengaruh Penggunaan Media Zep Quiz pada Pembelajaran IPAS terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN di Kota Bengkulu. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 9, No. 2).

	Suyatman, dan Ari Wibowo	Quiz dan Flashcard dalam Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap Motivasi Belajar Siswa” ⁵⁹	tersebut pada penggunaan media pembelajaran Zep Quiz dan sama - sama menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi experiment), melibatkan peserta didik tingkat Madrasah Tsanawiyah (MTs)	membandingkan Zep Quiz dan flashcard dalam model TGT terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran matematika, sedangkan penelitian penulis mengkaji pengaruh karakteristik bahan ajar dan media Zep Quiz terhadap minat belajar pada mata pelajaran SKI.
3.	Agus Muzakki, Ahmad Sam’un, Idham	“Pengaruh Bahan Ajar Multimedia Berbasis Pendekatan Kontekstual terhadap Minat Belajar Siswa” ⁶⁰	Sama-sama meneliti minat belajar siswa, menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen, serta mengkaji pengaruh bahan	Penelitian ini hanya fokus pada bahan ajar multimedia berbasis kontekstual, sedangkan penelitian saya mengkaji

⁵⁹ N Hidayati et al., “Eksperimen Media Zep Quiz Dan Flashcard Dalam Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa,” *Jurnal Karya Pendidikan Matematika* 13, no. 1 (2026): 89–98.

⁶⁰ A Muzakki, A Sam’un, and I Idham, “Implementasi Bahan Ajar Multimedia Berbasis Pendekatan Kontekstual Terhadap Minat Belajar Siswa,” *Tirai Edukasi: Jurnal Pendidikan* 8, no. 1 (2025): 386–94.

			ajar terhadap minat belajar.	karakteristik bahan ajar dan media Zep Quiz. Selain itu, penelitian ini pada Bahasa Indonesia, sedangkan saya pada mata pelajaran SKI.
--	--	--	------------------------------	--

F. Kerangka Konseptual

1. Kerangka Teoritis

Minat belajar dipengaruhi oleh interaksi antara faktor personal dan faktor situasional. Faktor personal meliputi pengetahuan awal, nilai subjektif, serta keterlibatan emosional individu terhadap suatu bidang, sedangkan faktor situasional mencakup karakteristik bahan ajar, media pembelajaran, dan konteks sosial belajar. Minat tidak bersifat statis, tetapi berkembang melalui pengalaman belajar yang bermakna, di mana minat situasional dapat bertransformasi menjadi minat individual yang relatif stabil.⁶¹

2. Kerangka berpikir

Menurut Daryanto dan Dwicahyono, bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis sehingga tercipta lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik mempelajari

⁶¹ Krapp, Hidi, & Renninger. The Role of Interest in Learning and Development. Edisi pert. New York dan London, 1992. h 8-14

suatu kompetensi secara utuh. Karakteristik bahan ajar merupakan ciri-ciri yang harus dimiliki suatu bahan ajar agar mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif. Berdasarkan Daryanto dan Dwicahyono, indikator karakteristik bahan ajar meliputi *self instructional, self contained, stand alone, adaptive, user friendly*.⁶²

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran sehingga mampu merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar. Menurut Arsyad, media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar.⁶³

Zep Quiz merupakan media pembelajaran digital berbasis permainan (game-based learning) yang memanfaatkan dunia virtual (metaverse) sehingga peserta didik dapat mengikuti kuis secara interaktif melalui avatar. Media ini mampu meningkatkan partisipasi, motivasi, komunikasi, kolaborasi, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

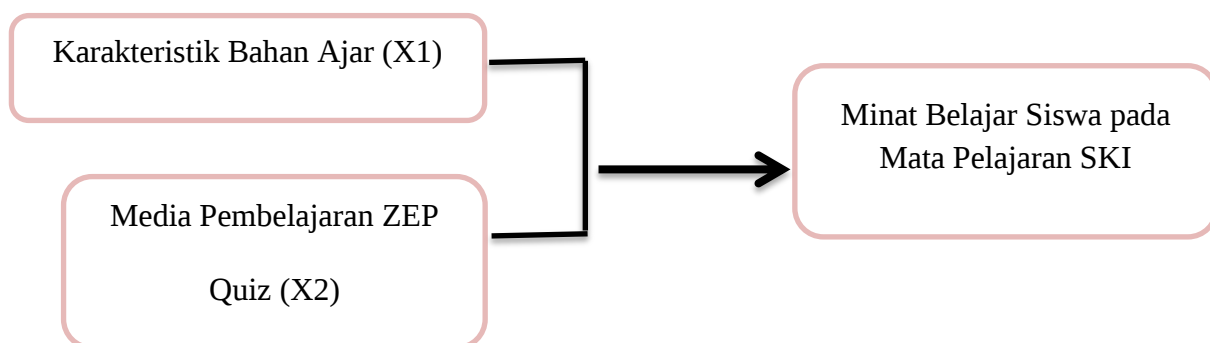
Indikator penggunaan media pembelajaran Zep Quiz diadaptasi dari teori media pembelajaran Arsyad dan karakteristik media digital interaktif, yaitu: *Ease of Use* , *Attractiveness and Interactivity*,

⁶² Daryanto dan Aris Dwicahyono, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran (Silabus, RPP, PHB, Bahan Ajar)* (Yogyakarta: Gava Media, 2014).

⁶³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2017).

*Immediate Feedback, Collaboration and Competition, Motivation and Interest, Learning Outcome.*⁶⁴

Sedangkan menurut Slameto, minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan terhadap suatu aktivitas tanpa adanya paksaan dari orang lain. Semakin tinggi minat seseorang terhadap suatu kegiatan belajar, semakin besar pula perhatian dan keterlibatannya dalam proses pembelajaran. Berdasarkan Slameto, indikator minat belajar meliputi: Perasaan senang, Perhatian, Ketertarikan, dan Keterlibatan.⁶⁵



Maka dalam penelitian ini hubungan antar variabel

- Variabel X1 (Independen): Karakteristik Bahan Ajar
- Variabel X2 (Independen): Media Pembelajaran Zep Quiz
- Variabel Y (Dependen): Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI

⁶⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2017).

⁶⁵ Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2015.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan pernyataan tentatif mengenai hubungan yang diharapkan antara dua variabel atau lebih. Dengan kata lain, hipotesis adalah asumsi awal yang kebenarannya perlu dibuktikan melalui data dan bukti ilmiah.

Berdasarkan pengertian tersebut, hipotesis alternatif (H_a) yang diajukan dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan media pembelajaran ZEP Quiz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Adapun hipotesis nihil (H_0) dalam penelitian ini adalah tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan media pembelajaran ZEP Quiz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

1. Pengaruh Karakteristik Bahan Ajar terhadap Minat Belajar Siswa

- a. Bila H_0 diterima maka tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara karakteristik bahan ajar terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Bunayya *Islamic School* Rejang Lebong.
- b. Bila H_a diterima maka terdapat pengaruh yang signifikan antara karakteristik bahan ajar terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Bunayya *Islamic School* Rejang Lebong.

2. Pengaruh Media Pembelajaran Zep Quiz terhadap Minat Belajar Siswa

- a. Bila H_0 diterima terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran Zep Quiz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Bunayya *Islamic School* Rejang Lebong.
- b. Bila H_a diterima terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran Zep Quiz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Bunayya *Islamic School* Rejang Lebong.

3. Pengaruh Karakteristik Bahan Ajar dan Media Pembelajaran Zep Quiz terhadap Minat Belajar Siswa

- a. Bila H_0 diterima tidak terdapat pengaruh yang signifikan secara simultan antara karakteristik bahan ajar dan media pembelajaran Zep Quiz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Bunayya *Islamic School* Rejang Lebong.
- b. Bila H_a diterim terdapat pengaruh yang signifikan secara simultan antara karakteristik bahan ajar dan media pembelajaran Zep Quiz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Bunayya *Islamic School* Rejang Lebong.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini peneliti menggunakan penelitian kuantitatif, Dalam penelitian ini setelah data yang diperlukan terkumpul, data tersebut di analisis menggunakan analisis data yang bersifat kuantitatif atau statistik.

Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode positivistic karena berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan.⁶⁶

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menguji teori tertentu melalui pengukuran variabel-variabel penelitian dengan menggunakan data berbentuk angka yang selanjutnya dianalisis menggunakan teknik statistik. Pendekatan ini bertujuan menghasilkan kesimpulan yang objektif mengenai hubungan dan pengaruh antarvariabel berdasarkan data empiris.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian asosiatif kausal (*causal associative research*). Penelitian asosiatif kausal bertujuan untuk mengetahui pengaruh atau hubungan sebab akibat antara variabel bebas (*independent variable*) dengan variabel terikat (*dependent variable*). Dalam penelitian ini variabel bebas terdiri atas karakteristik bahan ajar (X_1) dan media pembelajaran Zep Quiz (X_2), sedangkan variabel terikatnya adalah minat belajar peserta didik

⁶⁶ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2016). h. 14.

(Y).

Pemilihan jenis penelitian ini didasarkan pada tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui apakah karakteristik bahan ajar dan media pembelajaran terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Bunayya Islamic School Rejang Lebong, untuk mengetahui apakah media pembelajaran Zep Quiz berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Bunayya Islamic School Rejang Lebong, dan untuk mengetahui apakah karakteristik bahan ajar dan media pembelajaran Zep Quiz berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Bunayya *Islamic School* Rejang Lebong, baik secara parsial maupun secara simultan.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu memberikan bukti empiris mengenai pengaruh karakteristik bahan ajar dan media pembelajaran Zep Quiz terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Bunayya *Islamic School* Rejang Lebong.

B. Tempat dan waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Bunayya *Islamic School* Rejang Lebong, yang berlokasi di Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu. Pemilihan lokasi penelitian ini didasarkan pada beberapa pertimbangan, yaitu karena sekolah tersebut telah menerapkan proses pembelajaran yang relevan dengan variabel penelitian, khususnya penggunaan bahan ajar serta pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital seperti Zep Quiz. Selain itu, ketersediaan

data, kemudahan akses bagi peneliti, serta kesiapan pihak sekolah dalam mendukung pelaksanaan penelitian menjadi alasan utama dipilihnya lokasi ini. Dengan demikian, MTs Bunayya Islamic School dinilai sesuai dan representatif untuk mengkaji pengaruh karakteristik bahan ajar dan media pembelajaran Zep Quiz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

Waktu pelaksanaan penelitian ini berlangsung selama kurang lebih tiga bulan, yaitu mulai tanggal 27 Januari sampai dengan 27 April 2026. Selama periode tersebut, peneliti melaksanakan berbagai tahapan penelitian yang meliputi persiapan instrumen, pelaksanaan pre-test, pemberian perlakuan (treatment), pelaksanaan post-test, serta pengumpulan data yang diperlukan untuk mendukung hasil penelitian.

Rentang waktu yang telah ditentukan tersebut diharapkan cukup untuk memperoleh data yang akurat dan komprehensif. Dengan alokasi waktu yang memadai, setiap tahapan penelitian dapat dilakukan secara sistematis dan optimal, sehingga hasil penelitian yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

C. Definisi Operasional variabel

Definisi operasional merupakan penjabaran suatu variabel penelitian ke dalam bentuk yang dapat diamati dan diukur secara jelas, sehingga tidak menimbulkan perbedaan penafsiran. Definisi ini menjelaskan bagaimana suatu variabel diukur, diamati, serta prosedur yang digunakan dalam pengumpulan

data.

Definisi operasional adalah penjabaran prosedur untuk mengamati variabel agar dapat diterapkan secara konsisten dan terukur . Hal ini menunjukkan bahwa definisi operasional berfungsi sebagai jembatan antara konsep teoritis dengan data empiris.

Selain itu, dalam kajian metodologi penelitian pendidikan dijelaskan bahwa definisi operasional sangat penting karena menghubungkan konsep abstrak dengan indikator yang dapat diukur, sehingga penelitian menjadi lebih sistematis dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah .⁶⁷

Definisi operasional juga dipahami sebagai proses mengubah variabel menjadi indikator-indikator yang jelas, terukur, serta dapat diuji validitas dan reliabilitasnya, sehingga menghasilkan data yang akurat .⁶⁸

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa definisi operasional adalah batasan variabel penelitian yang dirumuskan secara spesifik dalam bentuk indikator terukur, sehingga memudahkan proses pengumpulan dan analisis data serta menjamin kejelasan makna dalam penelitian.

1. Karakteristik Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran karena berfungsi sebagai sumber belajar utama yang membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Bahan ajar adalah segala bentuk materi yang disusun secara sistematis untuk digunakan dalam proses pembelajaran

⁶⁷ Syarifuddin Ondeng and Ulfiani Rahman, “Ragam Variabel Dan Definisi Operasional Penelitian Pendidikan : Implikasi Metodologis Pendidikan Islam Dan Pendidikan Matematika” 1, no. 2 (2025): 80–88.

⁶⁸ Mohamad Muspawi, “Literatur Review : Operasionalisasi Variabel Dalam Penelitian Pendidikan : Teori Dan Aplikasi” 8 (2024): 42925–31.

sehingga memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri maupun terbimbing.⁶⁹ Oleh karena itu, bahan ajar yang baik harus memiliki karakteristik tertentu agar efektif, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Menurut Widodo dan Jasmadi bahan ajar yang ideal memiliki lima karakteristik utama, yakni: *Self-Instructional* (belajar mandiri), *Self-Contained* (materi utuh dalam satu unit), *Stand-Alone* (tidak bergantung pada bahan ajar lain), *Adaptive* (sesuai teknologi/zaman), dan *User-Friendly* (mudah dipahami).

Karakteristik bahan ajar dalam penelitian ini dioperasionalkan melalui lima aspek utama, yaitu *self-instructional*, *self-contained*, *stand-alone*, *adaptive*, dan *user-friendly*.⁷⁰ Aspek *self-instructional* menunjukkan bahwa bahan ajar memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri yang ditandai dengan adanya tujuan pembelajaran yang jelas, petunjuk penggunaan, penyajian materi yang sistematis, serta dilengkapi dengan latihan dan evaluasi. Aspek *self-contained* menggambarkan bahwa bahan ajar memuat materi secara lengkap dalam satu kesatuan sehingga peserta didik tidak memerlukan sumber tambahan untuk memahami kompetensi yang dipelajari. Selanjutnya, aspek *stand-alone* menunjukkan bahwa bahan ajar dapat digunakan secara mandiri tanpa bergantung pada media atau bahan ajar lain, sehingga fleksibel dalam berbagai situasi pembelajaran. Aspek *adaptive* mencerminkan kemampuan bahan ajar dalam menyesuaikan diri dengan

⁶⁹ Prastowo, A. "Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif". Yogyakarta: Diva Press (2015)

⁷⁰ Daryanto and Dwicahyono, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran (Silabus, RPP, PHB, Bahan Ajar)*.

perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, serta karakteristik peserta didik agar tetap relevan dengan tuntutan kurikulum. Sementara itu, aspek user-friendly menunjukkan bahwa bahan ajar disusun dengan bahasa yang komunikatif, sederhana, mudah dipahami, serta memiliki tampilan yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

Secara teoretis, karakteristik tersebut sejalan dengan pendapat Andi Prastowo yang menyatakan bahwa bahan ajar yang baik harus memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri, lengkap, fleksibel, dan mudah digunakan⁷¹, serta diperkuat oleh Abdul Majid yang menegaskan bahwa bahan ajar perlu disusun secara sistematis, utuh, dan komunikatif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.⁷² Dengan demikian, kelima aspek tersebut dijadikan sebagai indikator operasional dalam mengukur karakteristik bahan ajar pada penelitian ini.

2. Media Pembelajaran Zep Quiz

Definisi operasional media pembelajaran ZEP Quiz dalam penelitian ini merujuk pada suatu bentuk media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (ICT) yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi sekaligus melakukan evaluasi secara interaktif melalui platform kuis digital berbasis game. ZEP Quiz dioperasionalkan sebagai media yang memungkinkan peserta didik berinteraksi langsung dengan materi

⁷¹ Prastowo, Andi. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.

⁷² Majid, Abdul. 2014. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya

melalui fitur peta kuis, avatar, umpan balik instan, serta sistem penilaian real time yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman belajar. Dalam konteks penelitian ini, media pembelajaran ZEP Quiz tidak hanya diposisikan sebagai alat bantu evaluasi, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran aktif yang memadukan unsur gamifikasi, kolaborasi, dan kompetisi sehingga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, dinamis, dan bermakna.

Secara operasional, variabel media pembelajaran ZEP Quiz diukur melalui beberapa indikator utama. Pertama, kemudahan penggunaan (*ease of use*), yaitu tingkat kemudahan siswa dalam mengakses, memahami, dan menggunakan fitur-fitur ZEP Quiz tanpa mengalami kendala teknis yang berarti. Kedua, daya tarik dan interaktivitas (*attractiveness and interactivity*), yang mencerminkan sejauh mana tampilan visual, animasi, serta fitur interaktif mampu menarik perhatian dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Ketiga, umpan balik dan evaluasi langsung (*immediate feedback*), yaitu kemampuan sistem dalam memberikan respon cepat terhadap jawaban siswa dalam bentuk skor, informasi benar atau salah, serta penjelasan yang membantu pemahaman. Keempat, kolaborasi dan kompetisi (*collaboration and competition*), yang menunjukkan adanya interaksi sosial antar siswa baik dalam bentuk kerja sama kelompok maupun persaingan untuk mencapai hasil terbaik. Kelima, motivasi dan minat belajar (*learning motivation and interest*), yang terlihat dari antusiasme, perhatian, serta keaktifan siswa selama mengikuti pembelajaran menggunakan ZEP

Quiz. Keenam, pemahaman dan hasil belajar (*learning comprehension and outcome*), yang ditunjukkan melalui kemampuan siswa dalam memahami materi, menjawab pertanyaan dengan benar, serta mencapai peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media tersebut. Dengan indikator-indikator tersebut, penggunaan ZEP Quiz dalam penelitian ini dapat diukur secara sistematis, terarah, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

3. Minat Belajar

Definisi operasional minat belajar siswa dalam penelitian ini merujuk pada tingkat kecenderungan afektif dan kognitif peserta didik yang ditunjukkan melalui rasa suka, ketertarikan, perhatian, serta keterlibatan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Minat belajar dioperasionalkan sebagai kondisi psikologis yang mendorong siswa untuk secara sukarela terlibat dalam kegiatan belajar, memberikan perhatian terhadap materi yang disampaikan, serta menunjukkan usaha untuk memahami dan menguasai pelajaran. Dalam konteks penelitian ini, minat belajar tidak hanya dipahami sebagai perasaan senang semata, tetapi juga sebagai dorongan internal yang tercermin dalam perilaku nyata selama proses pembelajaran berlangsung, baik dalam bentuk partisipasi, konsentrasi, maupun kesungguhan dalam menyelesaikan tugas belajar.

Secara operasional, variabel minat belajar siswa diukur melalui beberapa indikator utama yang saling berkaitan. Pertama, perasaan senang terhadap pembelajaran, yaitu adanya rasa suka, antusias, dan kenyamanan siswa saat mengikuti kegiatan belajar tanpa adanya paksaan. Kedua,

ketertarikan untuk belajar, yang ditunjukkan melalui keinginan untuk mengetahui lebih dalam terhadap materi yang dipelajari serta kecenderungan untuk terus mengikuti pembelajaran. Ketiga, perhatian dalam belajar, yaitu kemampuan siswa dalam memusatkan pikiran, mendengarkan penjelasan guru, serta tidak mudah teralihkan oleh gangguan di luar pembelajaran. Keempat, keterlibatan aktif dalam belajar, yang tercermin dari partisipasi siswa dalam bertanya, menjawab, berdiskusi, serta menyelesaikan tugas yang diberikan. Kelima, kemauan untuk berusaha mencapai hasil terbaik, yaitu adanya dorongan dari dalam diri siswa untuk belajar secara sungguh-sungguh, mengulang materi, serta berupaya memperoleh hasil belajar yang optimal. Dengan indikator-indikator tersebut, minat belajar siswa dapat diukur secara sistematis melalui perilaku yang tampak selama proses pembelajaran, sehingga memberikan gambaran yang jelas mengenai tingkat ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah “Keseluruhan subjek penelitian”. Pendapat lain juga mengatakan bahwa populasi adalah “populasi terdiri atas sekumpulan objek yang menjadi pusat perhatian, yang dari padanya terkandung informasi yang ingin diketahui.

Populasi merupakan keseluruhan subjek atau objek yang memiliki karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga

dapat ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini, populasi adalah seluruh siswa yang menjadi subjek penelitian sebanyak 125 orang.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang akan diteliti. Menurut pendapat lain, sampel merupakan sebagian atau wakil populasi yang dijadikan objek penelitian untuk mewakili keseluruhan populasi.

Penentuan jumlah sampel dalam penelitian ini mengacu pada pendapat Arikunto yang menyatakan bahwa apabila jumlah populasi lebih dari 100 orang, maka sampel dapat diambil sebesar 10–15% atau 20–25% dari jumlah populasi, disesuaikan dengan kemampuan peneliti, luas wilayah penelitian, dan tingkat risiko penelitian.

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil **20%** dari jumlah populasi karena dianggap telah mewakili karakteristik populasi serta sesuai dengan kebutuhan penelitian. Perhitungan jumlah sampel dilakukan dengan rumus sebagai berikut:

$$n = N \times p$$

Keterangan:

n = jumlah sampel

N = jumlah populasi

p = persentase sampel

Perhitungan:

$$n = 125 \times 20\%$$

$$n = 125 \times 0,20$$

$$n = 25$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diperoleh jumlah sampel sebanyak 25 responden yang digunakan dalam penelitian ini.

E. Teknik pengumpulan data

Teknik mengumpulkan data pada penelitian ini melibatkan tes awal dan tes akhir. Berikut tahapan yang akan dijalankan dalam mengumpulkan data:

1. Tahap Pra Penelitian

a. Angket (*Kuesioner*)

Angket merupakan salah satu teknik pengumpulan data dalam penelitian yang dilakukan dengan memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab sesuai dengan kondisi, pengalaman, atau pendapat mereka. Angket digunakan untuk memperoleh informasi mengenai variabel penelitian secara sistematis, objektif, dan efisien, terutama apabila jumlah responden relatif banyak.

Menurut Sugiyono angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab⁷³. Sementara itu, Suharsimi Arikunto menjelaskan bahwa angket adalah

⁷³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R\&D* (Bandung: Alfabeta, 2019).

sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden mengenai dirinya atau hal-hal yang diketahui.⁷⁴

Dalam penelitian kuantitatif, angket umumnya disusun menggunakan skala pengukuran, seperti skala Likert, sehingga jawaban responden dapat diubah menjadi data numerik yang selanjutnya dianalisis secara statistik. Penggunaan angket memiliki beberapa kelebihan, antara lain dapat menjangkau banyak responden dalam waktu yang relatif singkat, menghemat biaya, serta memudahkan proses pengolahan data. Namun demikian, penyusunan angket harus memperhatikan validitas dan reliabilitas instrumen agar data yang diperoleh benar-benar mampu menggambarkan kondisi yang diteliti.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa angket merupakan instrumen penelitian berupa daftar pertanyaan atau pernyataan tertulis yang diberikan kepada responden untuk memperoleh data mengenai variabel penelitian secara sistematis, sehingga hasilnya dapat dianalisis guna menjawab rumusan masalah penelitian. Adapun kisi-kisi instrumen yang digunakan dalam penelitian ini disajikan secara lengkap pada Lampiran.

2. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang menerapkan karakteristik bahan ajar yang disesuaikan dengan media pembelajaran Zep Quiz.

⁷⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2018).

Observasi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keaktifan, antusiasme, dan respons siswa selama pembelajaran berlangsung. Pelaksanaan observasi dilakukan secara sistematis dengan menggunakan lembar observasi yang telah disusun berdasarkan indikator minat belajar siswa

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan sebagai data pendukung dalam penelitian ini. Dokumentasi meliputi pengumpulan dokumen berupa foto kegiatan pembelajaran, daftar hadir siswa, silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)/TP, CP dan Modul. Data dokumentasi berfungsi untuk memperkuat dan melengkapi data yang diperoleh melalui angket sehingga hasil penelitian menjadi lebih valid dan komprehensif.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan tujuan penelitian serta jenis data yang dikumpulkan. Mengingat data yang diperoleh berupa data kuantitatif, maka teknik analisis yang digunakan adalah analisis statistik. Dalam proses pengolahan dan analisis data, peneliti memanfaatkan bantuan aplikasi IBM SPSS Statistics untuk memperoleh hasil yang akurat dan sistematis.

Data yang terkumpul dari berbagai sumber selanjutnya dianalisis melalui tahapan pengelompokan permasalahan yang bersifat umum, kemudian diproses dan ditelaah kembali secara mendalam agar permasalahan tersebut menjadi lebih spesifik. Selanjutnya, data diperiksa kebenaran dan konsistensinya sehingga hasil penelitian yang diperoleh dapat disajikan secara runtut, mudah dipahami, dan dapat

dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Adapun tahapan analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis dilakukan sebelum pengujian hipotesis untuk memastikan bahwa data memenuhi syarat analisis statistik parametrik.

a. Uji validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana instrumen penelitian mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Instrumen yang valid akan menghasilkan data yang sesuai dengan kondisi sebenarnya di lapangan.

Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 22. Nilai validitas dapat ditentukan dengan menggunakan koefisien korelasi product moment. Adapun rumus yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

r_{xy}	= Koefisien korelasi (nilai validitas)
X	= Skor item (pertanyaan)
Y	= Skor total
n	= Jumlah responden
$\sum XY$	= Jumlah perkalian skor item dan total

$\sum X, \sum Y$ = Jumlah skor masing-masing

$\sum X^2, \sum Y^2$ = Jumlah kuadrat skor

Dasar pengambilan keputusan dalam uji validitas adalah sebagai berikut:

- Jika nilai r hitung $> r$ tabel, maka butir instrumen dinyatakan valid.
- Jika nilai r hitung $\leq r$ tabel, maka butir instrumen dinyatakan tidak valid.

Dengan demikian, hanya butir soal yang valid yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian.

2) Variabel X1 Karakteristik Bahan Ajar

Tabel 3. 1 Hasil hitung uji validitas Variabel X1

No. Item	r Tabel	r Hitung	Keterangan
P01	0.632	0.949	VALID
P02	0.632	0.874	VALID
P03	0.632	0.917	VALID
P04	0.632	0.874	VALID
P05	0.632	0.844	VALID
P06	0.632	0.913	VALID
P07	0.632	-0.814	TIDAK VALID
P08	0.632	0.949	VALID
P09	0.632	0.874	VALID
P10	0.632	0.893	VALID
P11	0.632	0.874	VALID
P12	0.632	0.879	VALID
P13	0.632	0.913	VALID
P14	0.632	-0.575	TIDAK VALID

P15	0.632	0.844	VALID
P16	0.632	0.874	VALID
P17	0.632	0.917	VALID
P18	0.632	0.874	VALID
P19	0.632	0.844	VALID
P20	0.632	0.913	VALID
P21	0.632	-0.289	TIDAK VALID
P22	0.632	0.949	VALID
P23	0.632	0.874	VALID
P24	0.632	0.893	VALID
P25	0.632	0.874	VALID
P26	0.632	0.879	VALID
P27	0.632	0.913	VALID
P28	0.632	-0.151	TIDAK VALID
P29	0.632	0.844	VALID
P30	0.632	0.874	VALID
P31	0.632	0.917	VALID
P32	0.632	0.874	VALID
P33	0.632	0.844	VALID
P34	0.632	0.913	VALID
P35	0.632	-0.357	TIDAK VALID

Berdasarkan hasil uji coba instrumen yang dilakukan terhadap 10 responden pada taraf signifikansi 5%, diperoleh nilai r tabel sebesar 0,632. Suatu butir pernyataan dinyatakan valid apabila nilai r hitung lebih besar atau sama dengan r tabel dan bernilai positif. Sebaliknya, suatu butir pernyataan dinyatakan tidak valid apabila nilai r hitung lebih kecil dari r tabel.

Berdasarkan hasil pengujian validitas, dari total 35 butir pernyataan yang diuji terdapat 30 butir pernyataan yang memenuhi kriteria valid. Item-item yang dinyatakan valid meliputi P01, P02, P03, P04, P05, P06, P08, P09, P10, P11, P12, P13, P15, P16, P17, P18, P19, P20, P22, P23, P24, P25, P26, P27, P29, P30, P31, P32, P33, dan P34. Seluruh butir pernyataan tersebut memiliki nilai koefisien korelasi yang berkisar antara 0,844 hingga 0,949, sehingga seluruhnya berada di atas nilai r tabel sebesar 0,632. Hasil tersebut menunjukkan bahwa ketiga puluh butir pernyataan mampu mengukur variabel penelitian secara tepat dan layak digunakan sebagai instrumen dalam pengumpulan data.

Sementara itu, terdapat lima butir pernyataan yang dinyatakan tidak valid, yaitu P07, P14, P21, P28, dan P35. Kelima item tersebut memiliki nilai koefisien korelasi masing-masing sebesar -0,814, -0,575, -0,289, -0,151, dan -0,357. Nilai tersebut berada di bawah nilai r tabel serta menunjukkan arah korelasi negatif. Kondisi ini mengindikasikan bahwa butir-butir pernyataan tersebut belum mampu mengukur konstruk variabel yang diteliti secara tepat dan tidak sejalan dengan indikator yang hendak diukur. Korelasi negatif juga menunjukkan bahwa arah hubungan antara skor item dengan skor total bertolak belakang sehingga item tersebut tidak memenuhi syarat sebagai instrumen penelitian yang baik.

Berdasarkan hasil uji validitas tersebut dapat disimpulkan bahwa dari 35 butir pernyataan yang diuji, sebanyak 30 butir pernyataan dinyatakan valid, sedangkan 5 butir pernyataan dinyatakan tidak valid.

Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk menggugurkan (drop) lima butir pernyataan yang tidak valid, yaitu P07, P14, P21, P28, dan P35. Kelima item tersebut tidak diikutsertakan dalam pengujian reliabilitas maupun pada penyebaran kuesioner penelitian kepada responden. Dengan demikian, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas 30 butir pernyataan yang telah memenuhi kriteria validitas sehingga layak digunakan untuk mengumpulkan data penelitian.

3) Variabel X2 Media Pembelajaran ZEP Quiz

Tabel 3. 2 Hasil uji validitas Variabel X2 Media Pembelajaran ZEP Quiz

No. Item	r Tabel	r Hitung	Keterangan
P01	0.632	0.939	VALID
P02	0.632	0.862	VALID
P03	0.632	0.901	VALID
P04	0.632	0.827	VALID
P05	0.632	0.24	TIDAK VALID
P06	0.632	0.905	VALID
P07	0.632	0.903	VALID
P08	0.632	0.831	VALID
P09	0.632	0.282	TIDAK VALID
P10	0.632	0.282	TIDAK VALID
P11	0.632	0.814	VALID
P12	0.632	0.899	VALID
P13	0.632	0.788	VALID
P14	0.632	0.919	VALID
P15	0.632	0.345	TIDAK VALID
P16	0.632	0.899	VALID

P17	0.632	0.468	TIDAK VALID
P18	0.632	0.764	VALID
P19	0.632	0.834	VALID
P20	0.632	0.314	TIDAK VALID
P21	0.632	0.899	VALID
P22	0.632	0.901	VALID
P23	0.632	0.899	VALID
P24	0.632	0.821	VALID
P25	0.632	0.717	VALID
P26	0.632	0.899	VALID
P27	0.632	0.871	VALID
P28	0.632	0.874	VALID
P29	0.632	0.831	VALID
P30	0.632	0.422	TIDAK VALID
P31	0.632	0.802	VALID
P32	0.632	0.734	VALID
P33	0.632	0.832	VALID
P34	0.632	0.833	VALID
P35	0.632	0.699	VALID

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui tingkat ketepatan setiap butir pernyataan dalam mengukur variabel penelitian. Pengujian validitas pada penelitian ini menggunakan teknik korelasi Pearson Product Moment dengan membandingkan nilai r hitung setiap item terhadap nilai r tabel. Berdasarkan uji coba instrumen yang dilakukan kepada 10 responden dengan taraf signifikansi 5%, diperoleh nilai r tabel sebesar 0,632. Suatu butir pernyataan dinyatakan valid apabila nilai r hitung lebih

besar atau sama dengan r tabel, sedangkan item dengan nilai r hitung lebih kecil dari r tabel dinyatakan tidak valid.

Berdasarkan hasil uji validitas terhadap 35 butir pernyataan, diperoleh hasil bahwa sebanyak 28 butir pernyataan dinyatakan valid, sedangkan 7 butir pernyataan dinyatakan tidak valid. Item yang dinyatakan valid yaitu P01, P02, P03, P04, P06, P07, P08, P11, P12, P13, P14, P16, P18, P19, P21, P22, P23, P24, P25, P26, P27, P28, P29, P31, P32, P33, P34, dan P35. Nilai r hitung pada item-item tersebut berkisar antara 0,699 hingga 0,939, sehingga seluruhnya lebih besar daripada nilai r tabel sebesar 0,632. Hasil tersebut menunjukkan bahwa butir-butir pernyataan tersebut mampu mengukur variabel penelitian secara tepat dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

Adapun item yang dinyatakan tidak valid terdiri atas P05, P09, P10, P15, P17, P20, dan P30. Masing-masing item memiliki nilai r hitung sebesar 0,240; 0,282; 0,282; 0,345; 0,468; 0,314; dan 0,422. Nilai-nilai tersebut berada di bawah r tabel sebesar 0,632, sehingga ketujuh butir pernyataan tersebut belum memenuhi kriteria validitas. Hal ini menunjukkan bahwa item-item tersebut belum mampu mengukur konstruk variabel penelitian secara optimal sehingga kurang representatif untuk digunakan dalam pengumpulan data.

Secara keseluruhan, hasil uji validitas menunjukkan bahwa sebagian besar butir pernyataan telah memenuhi kriteria validitas. Dari 35 butir pernyataan yang diuji, sebanyak 28 butir dinyatakan valid atau sekitar

80% dari keseluruhan item, sedangkan 7 butir lainnya atau sekitar 20% dinyatakan tidak valid. Dengan demikian, peneliti memutuskan untuk menggunakan 28 butir pernyataan yang valid sebagai instrumen penelitian, sedangkan 7 butir yang tidak valid, yaitu P05, P09, P10, P15, P17, P20, dan P30, tidak diikutsertakan dalam pengujian reliabilitas maupun pada penyebaran kuesioner kepada responden penelitian.

4) Variabel Y Minat Belajar

Tabel 3. 3 Hasil Uji Variabel Y Minat Belajar

No. Item	r Tabel	r Hitung	Keterangan
P01	0.632	0.892	VALID
P02	0.632	0.812	VALID
P03	0.632	0.659	VALID
P04	0.632	0.932	VALID
P05	0.632	0.936	VALID
P06	0.632	0.903	VALID
P07	0.632	0.092	TIDAK VALID
P08	0.632	0.892	VALID
P09	0.632	0.912	VALID
P10	0.632	0.921	VALID
P11	0.632	0.42	TIDAK VALID
P12	0.632	0.797	VALID
P13	0.632	0.887	VALID
P14	0.632	0.876	VALID

P15	0.632	0.707	VALID
P16	0.632	0.945	VALID
P17	0.632	0.945	VALID
P18	0.632	0.868	VALID
P19	0.632	0.449	TIDAK VALID
P20	0.632	0.903	VALID
P21	0.632	0.911	VALID
P22	0.632	0.822	VALID
P23	0.632	-0.047	TIDAK VALID
P24	0.632	0.822	VALID
P25	0.632	0.905	VALID
P26	0.632	0.92	VALID
P27	0.632	0.505	TIDAK VALID
P28	0.632	0.945	VALID
P29	0.632	0.891	VALID
P30	0.632	0.891	VALID
P31	0.632	0.42	TIDAK VALID
P32	0.632	0.891	VALID
P33	0.632	0.921	VALID
P34	0.632	0.891	VALID
P35	0.632	-0.329	TIDAK VALID

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui kemampuan setiap butir pernyataan dalam mengukur variabel penelitian. Pengujian menggunakan teknik korelasi Pearson Product Moment dengan membandingkan nilai r hitung dan r tabel. Berdasarkan uji coba terhadap 10 responden pada taraf signifikansi 5%, diperoleh nilai r tabel sebesar 0,632. Item dinyatakan valid apabila nilai r hitung lebih besar atau sama dengan r tabel dan bernilai positif.

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa dari 35 butir pernyataan yang diuji, sebanyak 28 butir dinyatakan valid dan 7 butir dinyatakan tidak valid. Item yang valid yaitu P01, P02, P03, P04, P05, P06, P08, P09, P10, P12, P13, P14, P15, P16, P17, P18, P20, P21, P22, P24, P25, P26, P28, P29, P30, P32, P33, dan P34, dengan nilai r hitung berkisar antara 0,659–0,945, sehingga memenuhi kriteria validitas.

Adapun item yang tidak valid adalah P07, P11, P19, P23, P27, P31, dan P35 karena memiliki nilai r hitung di bawah r tabel, bahkan dua di antaranya menunjukkan korelasi negatif. Oleh karena itu, ketujuh item tersebut dinyatakan tidak memenuhi kriteria validitas dan tidak digunakan pada tahap pengujian reliabilitas maupun penyebaran kuesioner. Dengan demikian, instrumen penelitian yang digunakan terdiri atas 28 butir pernyataan yang valid dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data.

b. Uji reabilitas

1) Variabel X1

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen penelitian dalam mengukur variabel yang diteliti. Pengujian reliabilitas pada penelitian ini menggunakan metode Cronbach's Alpha dengan bantuan program SPSS.

Tabel 3. 4 Case Processing Summary

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	10	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	10	100.0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.			

Tabel 3. 5 Reliability Statistics

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.955	35

Berdasarkan Case Processing Summary, diketahui bahwa seluruh data dari 10 responden dapat digunakan dalam proses pengujian reliabilitas. Hal ini ditunjukkan dengan jumlah data valid sebanyak 10 responden (100%), sedangkan tidak terdapat data yang dikeluarkan (excluded) dari proses analisis.

Selanjutnya, berdasarkan hasil Reliability Statistics, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,955 untuk 35 butir pernyataan. Nilai tersebut

lebih besar dari batas minimum penerimaan reliabilitas, yaitu 0,70, sehingga menunjukkan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi. Dengan demikian, seluruh butir pernyataan dalam instrumen memiliki konsistensi yang baik dalam mengukur variabel penelitian.

2) Variabel X2

Tabel 3. 6 Case Processing Summary

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	10	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	10	100.0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.			

Tabel 3. 7 Reliability Statistics

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.959	35

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen penelitian. Berdasarkan Case Processing Summary, seluruh data dari 10 responden (100%) dapat digunakan dalam analisis tanpa ada data yang dikeluarkan (excluded).

Selanjutnya, hasil Reliability Statistics menunjukkan bahwa instrumen penelitian memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,959 dengan 35 butir pernyataan. Nilai tersebut lebih besar dari 0,70, sehingga menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang sangat

tinggi. Dengan demikian, instrumen penelitian dinyatakan reliabel dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data karena mampu memberikan hasil pengukuran yang konsisten.

3) Variabel Y

Tabel 3. 8 Case Processing Summary

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	10	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	10	100.0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.			

Tabel 3. 9 Reliability Statistics

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.970	35

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen penelitian dalam mengukur variabel yang diteliti. Berdasarkan Case Processing Summary, seluruh data dari 10 responden (100%) dapat digunakan dalam proses analisis, sehingga tidak terdapat data yang dikeluarkan (*excluded*).

Berdasarkan hasil Reliability Statistics, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,970 dengan 35 butir pernyataan. Nilai tersebut lebih besar dari 0,70, sehingga menunjukkan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat reliabilitas sangat tinggi. Dengan demikian, instrumen

dinyatakan reliabel dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data karena mampu memberikan hasil pengukuran yang konsisten.

2. Tahap Analisis Data

a. Uji Statistik Hasil Penelitian

Uji statistik deskriptif dilakukan untuk memberikan gambaran umum mengenai karakteristik data yang telah dikumpulkan. Analisis ini mencakup perhitungan nilai rata-rata (mean), nilai minimum dan maksimum, serta standar deviasi. Tujuan dari uji ini adalah untuk mengetahui kecenderungan pusat data, menilai tingkat penyebaran dan variasi data antar responden, serta mengidentifikasi kemungkinan adanya nilai ekstrem (outlier). Hasil dari analisis deskriptif ini kemudian digunakan sebagai dasar untuk melanjutkan ke tahap analisis statistik inferensial. Dalam penelitian ini, data hasil belajar peserta didik menunjukkan nilai rata-rata tertentu, memiliki standar deviasi, dan berdistribusi normal.

b. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal. Pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 24. Dasar pengambilan keputusan adalah apabila nilai $p\text{-value} > 0,05$, maka data berdistribusi normal. Sebaliknya, apabila nilai $p\text{-value} \leq 0,05$, maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

H_0 : populasi berdistribusi normal

H : populasi berdistribusi tidak normal

c. Uji Regresi Linear Berganda

Analisis regresi linier berganda digunakan untuk mengetahui pengaruh dua atau lebih variabel independen terhadap satu variabel dependen, baik secara simultan maupun secara parsial. Dalam penelitian ini, analisis regresi linier berganda bertujuan untuk mengetahui besarnya pengaruh masing-masing variabel bebas maupun pengaruh keduanya secara bersama-sama terhadap variabel terikat. Selain itu, analisis ini juga digunakan untuk mengukur kekuatan hubungan antarvariabel, mengetahui besarnya kontribusi setiap variabel independen terhadap variabel dependen, serta menyusun model persamaan regresi yang dapat digunakan untuk memprediksi nilai variabel terikat berdasarkan perubahan pada variabel bebas.

d. Uji Product momen

Uji Product Moment atau Korelasi Product Moment Pearson adalah teknik analisis statistik yang digunakan untuk mengetahui tingkat keeratan hubungan (korelasi) dan arah hubungan antara dua variabel yang berskala interval atau rasio. Selain itu, dalam penelitian pendidikan, uji Product Moment juga sering digunakan untuk menguji validitas butir instrumen, yaitu dengan mengorelasikan skor setiap butir pernyataan dengan skor total instrumen.

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

Keterangan :

r_{xy} : Angka indek korelasi “r” product moment.

N : Jumlah reponden.

Σxy : Jumlah hasil perkalian antara skor X dengan skor Y.

Σx : Jumlah seluruh skor X (pengaruh sertifikasi guru).

Σy : Jumlah seluruh skor Y (kompetensi kepribadian guru) .

Σx^2 : Kuadrat nilai X.

Σy^2 : Kuadrat nilai Y.

e. Uji F (Uji Simultan)

Uji F atau uji simultan diterapkan untuk menguji kelayakan model regresi serta membuktikan apakah seluruh variabel independen secara bersama-sama mempunyai pengaruh terhadap variabel dependen. Pedoman yang digunakan dalam penarikan kesimpulan didasarkan pada tingkat signifikansi; apabila nilai signifikansi yang dihasilkan lebih kecil dari 0,05, hal ini menunjukkan bahwa kombinasi seluruh variabel bebas memberikan pengaruh yang signifikan terhadap variabel terikat.

BAB IV

TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Nama Sekolah MTs Bunayyah *Islamic School*

Nama Sekolah	: MTsS Bunayya <i>Islamic School</i>
Status	: Swasta
Akreditasi	: B
Alamat	: JL. A. Yani Gg. SDN 10 Kelurahan Kesambe Baru, Kecamatan Curup Timur, Kabupaten Rejang Lebong
Provinsi	: Bengkulu
Kode Pos	: 39119
Email	: mtsbunayyaislamicschool@gmail.com
NPWP	: 94.766.002.3-327.000
Penyelenggara	: Yayasan Al-Ittifaq Curup
SK Kemenkumham	: No. AHU-0002792.AH.01.04 Tahun 2018
Izin Pendirian	: SK Kepala Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Bengkulu Nomor 429

2. Sejarah Berdirinya MTs Bunayya *Islamic School*

MTs. Bunayya *Islamic School* (BIS) merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang berada di bawah naungan Yayasan Al-Ittifaq Curup. Madrasah ini tergolong sebagai lembaga pendidikan yang relatif baru dan sedang berkembang, serta berlokasi di pusat Kota Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu.

Sebelum menetapkan nama Bunayya, terdapat beberapa alternatif nama yang sempat diajukan, salah satunya adalah *Curup Islamic School*. Namun, setelah melalui proses pertimbangan dan ikhtiar dengan memohon petunjuk kepada Allah SWT, akhirnya dipilihlah nama Bunayya. Nama tersebut merupakan usulan dari salah satu pengawas Yayasan Al-Ittifaq, yaitu Al-Ustadz Azizullah, M.A.

Pemilihan nama Bunayya terinspirasi dari kisah dalam Al-Qur'an, khususnya pada Surah Luqman, ketika Luqman memberikan nasihat kepada anaknya dengan panggilan penuh kasih "Bunayya". Istilah ini mencerminkan nilai-nilai pendidikan yang sarat dengan kasih sayang, nasihat, dan pembinaan akhlak.

MTs. Bunayya *Islamic School* (BIS) mulai beroperasi pada tanggal 18 Juli 2019 dengan jumlah awal peserta didik sebanyak 20 orang. Peserta didik tersebut terdiri dari anak yatim/piatu serta anak-anak dari rekan sepejuangan yang berdomisili di wilayah Rejang Lebong.

Kegiatan pendidikan di madrasah ini dipelopori oleh para ustadz dan ustadzah yang memiliki latar belakang pendidikan yang beragam. Kepemimpinan madrasah berada di bawah komando Azimullah Ilyas sebagai kepala madrasah, yang didukung oleh tenaga pendidik lainnya, yaitu Herli Yansah, Reka Yulianti, Sri Astuti, Fariq Wajdi, Pansisca, Tarmizi, dan Retno Ningsih. Selain itu, terdapat beberapa tenaga pendidik yang berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, di antaranya (Alm.) Herfiansyah, Fenti

Febriandari, Aditya Apriwinata, serta Ustadz Maulana Ilyas Al-Hafidz yang bertugas sebagai koordinator pembelajaran tahfidz.

Berdirinya MTs. Bunayya *Islamic School* (BIS) dilatarbelakangi oleh adanya kebutuhan dan permasalahan pendidikan yang berkembang di masyarakat Rejang Lebong. Oleh karena itu, madrasah ini hadir sebagai salah satu alternatif lembaga pendidikan setingkat Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama (SLTP) yang mengintegrasikan pendidikan umum dengan nilai-nilai keislaman.

Secara bertahap, MTs. Bunayya *Islamic School* (BIS) hadir sebagai salah satu solusi dalam pembinaan generasi remaja, khususnya dalam upaya meminimalisir perilaku kenakalan remaja. Madrasah ini tidak hanya berperan sebagai lembaga pendidikan formal, tetapi juga sebagai sarana pembinaan karakter yang berorientasi pada kehidupan dunia dan akhirat, serta menjadi ladang amal jariyah bagi para pendirinya.

Dengan tekad yang kuat serta niat yang ikhlas, MTs. Bunayya *Islamic School* (BIS) terus berkembang dan mulai menjadi salah satu madrasah yang diperhitungkan di wilayah Rejang Lebong dan sekitarnya.

3. Visi Misi MTs Bunayyah *Islamic School*

a. Visi

Mencetak Generasi Yang Beriman, Berilmu, Serta Berakhlakul Karimah.

b. Misi

- 1) Membentuk santri yang beriman dan bertakwa berlandaskan Al Qur'an dan Sunnah.
- 2) Membentuk santri yang intelek dan wawasan global.
- 3) Menyiapkan santri yang jujur, amanah, cerdas, berwawasan luas dan bertanggung jawab.
- 4) Menyiapkan generasi penghafal Al-Qur'an.
- 5) Membiasakan santri menggunakan bahasa internasional (Arab dan Inggris).
- 6) Terwujudnya santri yang selalu berkarya demi diri, agama dan bangsa.

Melalui visi dan misi tersebut, MTs Bunayya *Islamic School* telah memiliki acuan yang kuat untuk melangkah dalam menciptakan generasi penerus yang tidak hanya unggul secara spiritual (beriman dan bertaqwa), tetapi juga kompeten secara intelektual dan memiliki wawasan global, sehingga mampu memberikan kontribusi nyata bagi diri sendiri, bangsa, dan agama.

4. Struktur organisasi

Gambar 4. 1 Struktur Organisasi Yayasan Al-Ittifaq Curup



5. Keadaan Guru dan Siswa

a. Keadaan Guru

1) Sertifikasi Guru

Tabel 4. 1 Guru Sertifikasi

Status Sertifikasi	Jumlah
Sudah Sertifikasi	2
Belum Sertifikasi	17
Total	19

2) Ijazah Guru

Tabel 4. 2 Ijazah Guru

Ijazah Tertinggi	Jumlah
Kurang dari S1	0
S1 atau Lebih	19
Data Kosong	0
Total	19

3) Daftar guru

Tabel 4. 3 Daftar Guru MTsS Bunayya Islamic School

No.	Nama Guru	Jenis Kelamin
1.	Herli Yansah, S.Pd.I.Gr	L
2.	Sri Astuti, S.Pd	P
3.	Indah Sri Rezeki, S.Pd	P
4.	Ferdi Saputra, S.Pd	L
5.	Edi Siswanto, S.E	L
6.	Riang Adeko, S.Pd	L

7.	Selvi Nadia, S.Pd	P
8.	Dewi Ratna, S.Pd	P
9.	Safitri Anggraini, S.Pd	P
10.	Agil, S.Pd	L
11.	Titin Hasana, S.Pd	P
12.	Windy Novita A, S.Pd	P
13.	Ayuni Safitri, S.Pd.I	P
14.	Reka Purnama S, S.Pd	P
15.	Jumharis, S.Pd.I	L
16.	Sarwinda, M.Sos	P
17.	Minahi Kasania, S.Ag	P
18.	Vera Gusmawati, S.E	P
19.	Edi Munandar, S.Pd.I	L

b. Keadaan siswa

1. Tingkat

Tabel 4. 4 Keadaan perkelas siswa MTs Bunayya Islamic School

Kelas	Jumlah Siswa
7A	27
7B	25
8A	20
8B	17
9A	17
9B	16
Total	122

c. Sarana dan prasarana

Luas Tanah Seluruhnya	: 2.706 m
Penggunaan Bangunan	: 500 m
Penggunaan Halaman Tanah	: -
Penggunaan Lapangan	: 170 m
Olahraga	
Daya Listrik	: 1300 Watt (220 Volt)
Sumber Air	: PDAM

B. Hasil penelitian

1. Deskripsi Data Penelitian

Deskripsi data penelitian merupakan tahapan awal dalam analisis data yang bertujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai karakteristik data yang telah diperoleh dari hasil penelitian. Deskripsi data dilakukan dengan menyajikan informasi mengenai jumlah responden, nilai minimum, nilai maksimum, nilai rata-rata (mean), median, modus, standar deviasi, serta distribusi frekuensi sehingga peneliti dapat memahami kondisi data sebelum dilakukan analisis lebih lanjut.⁷⁵

Menurut pendapat lain deskripsi data adalah proses mengorganisasikan dan menyajikan data dalam bentuk yang mudah dipahami, seperti tabel, grafik, atau ukuran-ukuran statistik, sehingga dapat memberikan gambaran mengenai keadaan objek yang diteliti tanpa

⁷⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R\&D*, 2019.

bermaksud membuat generalisasi. Melalui deskripsi data, peneliti dapat mengetahui kecenderungan, variasi, dan karakteristik data yang menjadi dasar dalam melakukan analisis inferensial.⁷⁶

Dengan demikian, deskripsi data penelitian dalam penelitian ini digunakan untuk menggambarkan hasil pengukuran variabel karakteristik bahan ajar, media pembelajaran Zep Quiz, dan minat belajar siswa. Penyajian data dilakukan melalui statistik deskriptif yang meliputi nilai minimum, maksimum, rata-rata (mean), dan standar deviasi agar memberikan gambaran yang jelas mengenai kondisi data penelitian sebelum dilakukan pengujian hipotesis.

a. Karakteristik Bahan Ajar

Berdasarkan hasil temuan bahan ajar kelas VII yang ada di Mts Bunayyah, lembaga ini menggunakan bahan ajar buku cetak terbitan Direktorat SKK Madrasah Direktorat Jenderal Pendidikan Islam KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA Tahun 2020. Pada materi Khulafaur-rasyidin bagian khafiah Ali bin Abi Thalib disajikan sebagai berikut:

1. Prestasi Ali bin Abi Thalib

Sepeninggal Khalifah Usman bin Affan dalam kondisi yang masih kacau, kaum muslimin meminta Ali bin Abi Thalib untuk menjadi Khalifah Akan tetapi ada beberapa tokoh yang menolak usulan tersebut. Ali bin Abi Thalib menjabat khalifah selama 5 tahun. Adapun prestasi yang telah dicapai selama beliau menjabat adalah :

a. Mengganti pejabat yang kurang cakap

Khalifah Ali bin Abi Thalib menginginkan sebuah pemerintahan yang efektif dan efisien. Oleh karena itu, beliau kemudian mengganti pejabat-pejabat yang kurang cakap dalam bekerja. Akan tetapi, pejabat-pejabat tersebut ternyata banyak yang berasal dari keluarga Khalifah Usman bin Affan (Bani Umayyah). Akibatnya, makin banyak kalangan Bani Umayyah yang tidak menyukai Khalifah Ali bin Abi Thalib.

⁷⁶ Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, 2010.

Diantara langkah tegas Ali bin Abi Thalib memberantas korupsi, yaitu mencabut fasilitas pejabat yang pada Masa Khalifah Utsman bin Affan, banyak kerabatnya yang diberi fasilitas negara. Khalifah Ali bin Abi Thalib memiliki tanggung jawab untuk membereskan permasalahan tersebut. Beliau menyita harta para pejabat tersebut yang diperoleh secara tidak benar. Harta tersebut kemudian disimpan di Baitul Mal dan digunakan untuk kesejahteraan rakyat. Ali bin Abi Thalib juga menghapus upaya penindasan yang dilakukan pejabat. Cara beliau menegakkan keadilan yaitu dengan membuat SOP dalam hal-hal yang terkait dengan tugas jaksa, hakim, dan penegak hukum lainnya. Melakukan kontrol pasar dan memberantas para pedagang licik, penimbun barang dan pasar gelap.

b. Membenahi keuangan Negara (baitul mal)

Pada Masa Khalifah Utsman bin Affan, banyak kerabatnya yang diberi fasilitas negara. Khalifah Ali bin Abi Thalib memiliki tanggung jawab untuk membereskan permasalahan tersebut. Beliau menyita harta para pejabat tersebut yang diperoleh secara tidak benar. Harta tersebut kemudian disimpan di Baitul Mal dan digunakan untuk kesejahteraan rakyat. Kebijakan tersebut mendapat tantangan dan perlawanan dari mantan penguasa dan kerabat Utsman bin Affan. Mereka menghasut para shahabat yang lain untuk menentang kebijakan Ali bin Abi Thalib. Dan melakukan perlawanan terhadap Khalifah Ali

4. Ali bin Abi Thalib

Nama lengkap beliau, Ali bin Abi Thalib bin Abdul Manaf bin Abdul Muthalib bin Hasyim bin Abdul Manaf bin Kusai bin Kilab bin Murrah bin Ka'ab

Sejarah Kebudayaan Islam MTs Kelas VII 122

bin Lu'ai bin Ghalib bin Fihri bin Malik bin an-Nadhar bin Kinanah. Abu Hasan dan Al Husain, mendapat gelar Abu Turab dan Karamallahu wajhah, Keponakan sekaligus menantu Rasulullah Saw., dari putri Beliau Fatimah az-Zahra'.

Ali bin Abi Thalib Karamallahu Wajhah orang yang pertama kali masuk Islam dari golongan anak-anak. Ia merupakan salah satu dari sepuluh sahabat Nabi Saw., yang diberitakan masuk surga. Hubungan kekerabatan Ali bin Abi Thalib dengan Rasulullah Saw. sangat dekat ini tercermin dari perkataan beliau: *anta minni wa anna minka* (engkah bagian dariku, dan aku bagian darimu), seandainya Islam itu saya maka pintunya adalah Ali bin Abi Thalib.

Ali Bin Abi Thalib menjabat sebagai khalifah kurang lebih selama 5 tahun (35 – 40 H / 655 – 660 M). Ia diangkat sebagai khalifah dengan mengalami berbagai intrik politik yang luar biasa. Ali bin Abi Thalib meninggal karena dibunuh oleh Ibnu Muljam atau nama lengkapnya Abdurrahman bin Muljam saat melaksanakan salat.

C. PRESTASI KHULAFUR RASYIDIN

1. Prestasi Abu Bakar As-siddiq

Khalifah Abu Bakar memimpin umat Islam selama 2 tahun, meskipun masa kepemimpinan Abu Bakar As-siddiq relatif singkat namun sangat terlihat keberhasilan setiap kebijakannya diantaranya.

a. Menumpas kelompok pembangkang

Pada masa itu beberapa suku Arab yang berasal dari Hijaz dan Nejed menyatakan murtad atau membangkang kepada khalifah baru dan sistem yang ada. Suku-suku tersebut menyatakan bahwa mereka hanya memiliki perjanjian dengan Nabi Muhammad Saw. Oleh karena itu, kewafatan Nabi Muhammad Saw menjadi alasan sehingga perjanjian tersebut tidak berlaku lagi. Ada pula yang menolak membayar zakat. Sebagian golongan yang lain kembali memeluk agama dan tradisi lamanya, yakni menyembah berhala.

Khalifah Abu Bakar As-Siddiq memandang gerakan itu sangat berbahaya karena hampir diseluruh jazirah Arab muncul gerakan itu. Menghadapi keadaan tersebut, Khalifah Abu Bakar As Siddiq bersikap tegas. Di balik ketegasannya, khalifah Abu Bakar As-Siddiq tetap berpesan kepada para panglimanya untuk mengadakan pendekatan secara persuasif atau damai.

Sebagian kaum murtad ada yang menerima ajakan damai dan kembali tunduk kepada hukum Islam. Namun, ada juga yang tak mau berdamai dan

Berdasarkan hasil analisis terhadap bahan ajar buku cetak materi Khulafaur Rasyidin khususnya pembahasan Ali bin Abi Thalib, dapat diketahui bahwa bahan ajar tersebut telah memenuhi sebagian karakteristik bahan ajar. Pada aspek self-instructional, bahan ajar telah memuat informasi mengenai biografi, proses pengangkatan sebagai khalifah, kebijakan pemerintahan, serta peristiwa penting pada masa kepemimpinan Ali bin Abi Thalib sehingga dapat membantu peserta didik memperoleh pengetahuan secara mandiri. Namun, bahan ajar belum dilengkapi dengan tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan, rangkuman, refleksi, dan evaluasi mandiri sehingga kemampuan belajar mandiri peserta didik masih terbatas. Pada aspek self-contained, materi telah disajikan dalam satu unit pembahasan yang mencakup berbagai aspek penting mengenai Ali bin Abi Thalib. Sementara itu, pada aspek stand-alone, bahan ajar telah menyediakan informasi dasar yang cukup untuk memahami materi tanpa sepenuhnya bergantung pada sumber lain, meskipun beberapa bagian masih membutuhkan penjelasan tambahan dari guru agar pemahaman peserta didik lebih mendalam.

Namun, bahan ajar tersebut masih memiliki kekurangan pada karakteristik adaptive dan user-friendly. Dari aspek adaptive, bahan ajar masih menggunakan format buku cetak konvensional yang belum menyesuaikan dengan perkembangan teknologi pembelajaran saat ini. Bahan ajar belum dilengkapi dengan media digital seperti video

pembelajaran, kode QR, sumber daring, kuis interaktif, maupun aktivitas berbasis teknologi yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik. Selain itu, materi belum banyak dikaitkan dengan konteks kehidupan peserta didik masa kini sehingga pembelajaran kurang kontekstual. Dari aspek user-friendly, penyajian materi masih didominasi oleh teks yang panjang dan padat sehingga peserta didik membutuhkan usaha lebih untuk memahami inti materi. Bahan ajar belum dilengkapi dengan elemen pendukung seperti peta konsep, garis waktu, ilustrasi, infografis, rangkuman, dan aktivitas interaktif yang dapat mempermudah pemahaman. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan atau modifikasi bahan ajar agar lebih menarik, mudah digunakan, sesuai perkembangan zaman, serta mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif.

Untuk memenuhi karakteristik bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik bahan ajar utama peneliti melakukan modifikasi dengan bahan ajar yang hasilnya di sajikan sebagai berikut.

BAB III KHULAFUR RASYIDIN ALI BIN ABI THALIB
Kepemimpinan, Prestasi, Keteladanan, dan Ibrah

IDENTITAS DAN PETUNJUK PENGGUNAAN

Komponen

- Mata Pelajaran**: Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)
- Jenjang / Kelas**: Madrasah Tsanawiyah / VII
- Semester**: Genap
- Materi Pokok**: Khulafaur Rasyidin: Ali bin Abi Thalib
- Alokasi Waktu**: 4 pertemuan x 2 jam pelajaran
- Sumber Utama**: Buku Sejarah Kebudayaan Islam MTs Kelas VII, Kementerian Agama RI, 2020.

Petunjuk Penggunaan Bahan Ajar

- Awali pembelajaran dengan berdoa dan memohonkan diri untuk belajar secara tertiib.
- Baca kompetensi, indikator, dan tujuan pembelajaran agar mengetahui kemampuan yang harus dicapai.
- Awali peta konsep, ilustrasi, dan pertanyaan pemantik sebelum membaca materi utama.
- Pelajar lakukan "Rangkuman Wawasan" secara berkelompok. Tandai istilah yang belum dipahami.
- Kerjakan aktivitas, refleksi, dan uji kompetensi dengan ajar serta berdiskusi/jawab.
- Diskusikan perbedaan pendapat dengan santun dan berlandaskan sumber yang dapat dipertanggungjawabkan.

Fokus Pembelajaran

Bahan ajar ini hanya membahas Ali bin Abi Thalib sebagai khalifah keempat, terutama biografi, prestasi pengabdian, keteguhan, prestasi pemerintahan, nilai keteladanan, dan Ibrah bagi kehidupan masa kini.

KOMPETENSI INTI

KOMPETENSI DASAR

PETA KONSEP

ALI BIN ABI THALIB
Khalifah Keempat

- 1. IDENTITAS**
 - Identitas
 - Hubungan Kekeluargaan
 - Gelar dan Kedudukan
- 2. PROSES PENGANTARAN SUDAH SUDARA**
 - Latar Belakang
 - Situasi Sosial
 - Peristiwa Penting
- 3. TANTANGAN KEPEMIMPINAN**
 - Situasi Politik
 - Penawaran Internal
 - Tuntutan Keadilan
- 4. KEBERANIAN**
 - Keberanian
 - Keadilan
 - Keteguhan terhadap Ilmu
 - Keuletan
 - Amanah
- 5. NILAI KETELADANAN**
 - Mengganti Pejabat yang Kurang Cakap
 - Penetapan Rukun Mawla
 - Pengakuan Keadilan

Cara Membaca Peta Konsep

Khalifah dari khalid tengah. Peta konsep cabang dari biografi hingga Ibrah. Hubungan, prestasi pemerintahan dengan nilai keteladanan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, keluarga, dan masyarakat.

PRAWACANA

"Kepemimpinan bukan hanya tentang kekuasaan, tetapi tentang keberanian menjaga amanah ketika keadaan sedang sulit."

Ali bin Abi Thalib adalah sahabat dekat, sepuh, sekaligus menantu Rasulullah. Ia dikenal memiliki keberanian, keteguhan ilmu, keteguhan iman, dan kepedulian terhadap keadilan. Ketika menerima amanah sebagai khalifah, keadaan umat Islam sedang tidak stabil. Peristiwa politik, tuntutan keadilan, dan perbedaan sikap di tengah masyarakat menjadi tantangan besar yang harus dihadapinya.

Meskipun masa kepemimpinannya penuh ujian, Ali bin Abi Thalib tetap berusaha membangun pemerintahan yang bersih, memperbaiki pengelolaan keuangan negara, mengembangkan ilmu bahasa Arab, dan menggalakan Kufah sebagai pusat pemerintahan serta ilmu pengetahuan. Kualitasnya tidak hanya menginspirasi keberanian, tetapi juga pentingnya integritas, keadilan, kesabaran, dan persatuan.

Bagaimana Ali bin Abi Thalib menerima amanah sebagai khalifah? Kebijakan apa saja yang dilakukannya? Nilai apa yang dapat kita terapkan dalam kehidupan saat ini? Mari mengamati, membaca, berdiskusi, dan menalar kisah!

Berdasarkan hasil analisis terhadap bahan ajar materi Khulafaur Rasyidin: Ali bin Abi Thalib, bahan ajar tersebut telah memenuhi karakteristik bahan ajar yang meliputi Self-Instructional, Self-Contained, Stand-Alone, Adaptive, dan User-Friendly. Pada aspek self-instructional, bahan ajar telah dilengkapi dengan identitas bahan ajar, petunjuk penggunaan, fokus pembelajaran, tujuan pembelajaran, peta konsep, aktivitas, refleksi, serta uji kompetensi sehingga peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran secara mandiri dan terarah. Pada aspek self-contained, seluruh materi pokok mengenai Ali bin Abi Thalib telah disajikan secara utuh dalam satu unit pembelajaran, mulai dari biografi, proses pengangkatan sebagai khalifah, tantangan kepemimpinan, prestasi pemerintahan, nilai keteladanan, hingga ibrah yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, karakteristik stand-alone juga telah terpenuhi karena bahan ajar telah menyediakan materi, aktivitas pembelajaran, latihan, dan evaluasi yang cukup sehingga dapat digunakan sebagai sumber belajar utama tanpa ketergantungan penuh pada bahan ajar lainnya.

Dari aspek adaptive, bahan ajar telah dikembangkan dengan penyajian yang menyesuaikan kebutuhan pembelajaran masa kini melalui penggunaan peta konsep, ilustrasi, tabel, aktivitas analisis, proyek mini, serta pengaitan nilai kepemimpinan Ali bin Abi Thalib dengan kehidupan peserta didik saat ini. Sementara itu, karakteristik user-friendly terlihat dari penyusunan materi yang sistematis, penggunaan bahasa yang mudah dipahami, pembagian

submateri yang jelas, penggunaan ikon dan elemen visual pendukung, serta adanya aktivitas dan refleksi yang membantu peserta didik memahami materi secara bertahap. Dengan demikian, bahan ajar ini telah memenuhi karakteristik bahan ajar yang baik karena tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih terarah, menarik, dan mudah digunakan oleh peserta didik kelas VII MTs.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan analisis statistik deskriptif untuk memberikan gambaran umum mengenai data penelitian. Statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui karakteristik data yang diperoleh dari hasil pengukuran setiap variabel penelitian. Informasi yang disajikan meliputi jumlah responden (N), rentang nilai (range), nilai minimum, nilai maksimum, jumlah skor (sum), nilai rata-rata (mean), standar error, standar deviasi, dan varians. Penyajian statistik deskriptif ini bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai kecenderungan data sehingga memudahkan dalam memahami kondisi variabel penelitian sebelum dilakukan analisis inferensia.

Tabel 4. 5 Descriptive Stastistic

Descriptive Statistics									
	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean		Std. Deviation	Variance
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic
Karakteristik Bahan Ajar	25	18	108	126	2932	117.28	.999	4.996	24.960
Valid N (listwise)	25								

Berdasarkan Tabel di atas jumlah responden yang menjadi sampel penelitian sebanyak 25 siswa. Variabel karakteristik bahan ajar memperoleh skor minimum sebesar 108 dan skor maksimum sebesar 126, sehingga menghasilkan rentang nilai sebesar 18. Rentang tersebut menunjukkan bahwa perbedaan skor yang diberikan oleh responden tidak terlalu jauh.

Jumlah keseluruhan skor yang diperoleh mencapai 2.932, sedangkan nilai rata-rata (mean) sebesar 117,28. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa penilaian siswa terhadap karakteristik bahan ajar berada pada tingkat yang baik. Hal ini mengindikasikan bahwa bahan ajar yang digunakan telah memenuhi aspek-aspek yang diharapkan, seperti kesesuaian materi, penyajian isi, penggunaan bahasa, tampilan, serta kemudahan dalam mendukung kegiatan pembelajaran.

Nilai standar deviasi sebesar 4,996 menunjukkan bahwa penyebaran skor responden relatif rendah. Kondisi ini mengindikasikan bahwa sebagian besar skor berada di sekitar nilai rata-rata sehingga perbedaan penilaian antarsiswa tidak terlalu besar. Hasil tersebut juga diperkuat oleh nilai varians sebesar 24,960, yang menunjukkan bahwa variasi data masih berada dalam batas yang wajar.

Secara umum, hasil statistik deskriptif memperlihatkan bahwa data pada variabel karakteristik bahan ajar memiliki tingkat penyebaran yang relatif homogen. Rata-rata skor yang cukup tinggi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan penilaian positif terhadap karakteristik bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian, data

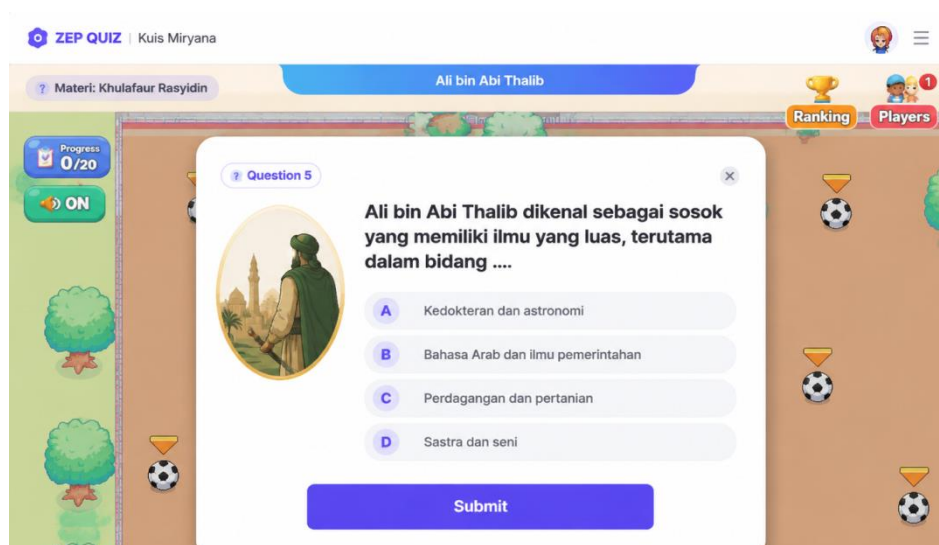
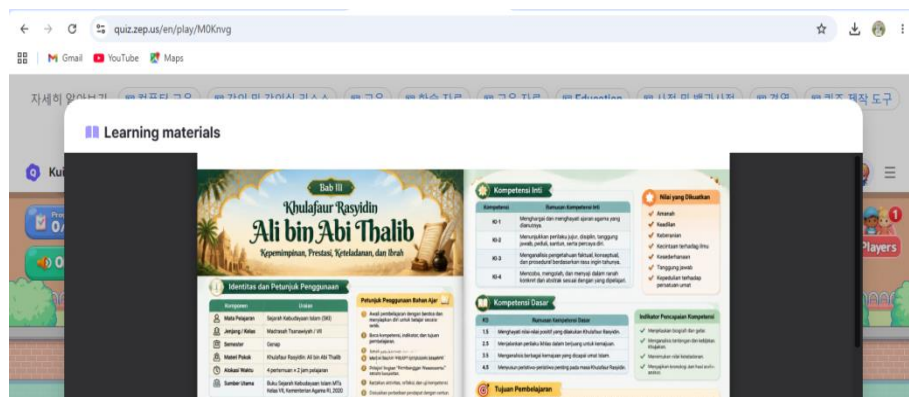
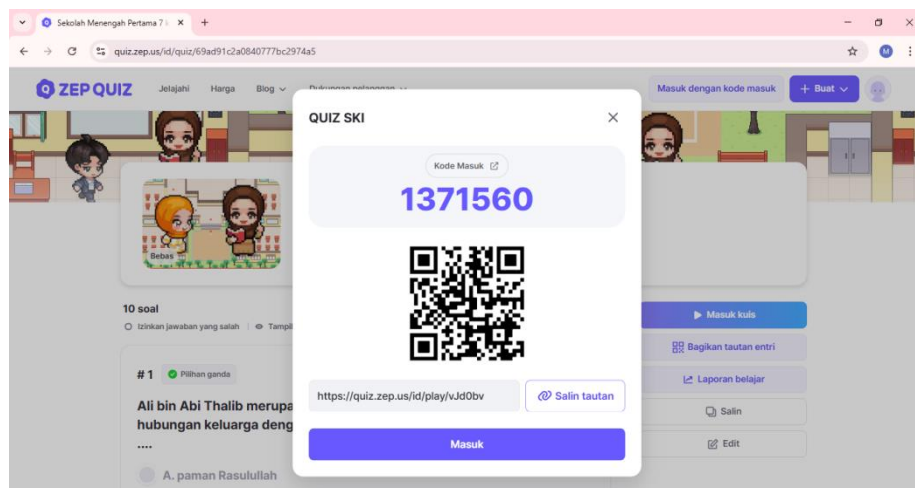
pada variabel ini telah memberikan gambaran awal yang baik dan dapat digunakan sebagai dasar untuk analisis pada tahap berikutnya.

b. Media Pembelajaran Zep Quiz

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan mendorong adanya inovasi media pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik saat ini. Dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu upaya untuk mengatasi pembelajaran yang masih cenderung bersifat tekstual dan monoton. Oleh karena itu, dalam penelitian ini dikembangkan penggunaan media pembelajaran Zep Quiz sebagai media pendukung pembelajaran pada materi Khulafaur Rasyidin, khususnya pembahasan mengenai Ali bin Abi Thalib.

Media pembelajaran Zep Quiz dirancang dengan mengintegrasikan bahan ajar yang telah disusun berdasarkan karakteristik bahan ajar, meliputi penyajian materi, aktivitas pembelajaran, serta asesmen untuk mengukur pemahaman peserta didik. Melalui media ini, peserta didik tidak hanya membaca materi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam kegiatan pembelajaran melalui tampilan yang lebih interaktif, latihan soal, evaluasi, dan umpan balik pembelajaran. Penggunaan Zep Quiz diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga dapat memberikan pengaruh terhadap minat belajar pada mata

pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Bunayya Islamic School Rejang Lebong.



Pada gambar diatas, media pembelajaran ZEP Quiz menampilkan beberapa fitur utama yang mendukung proses pembelajaran interaktif. Fitur Learning Materials digunakan untuk menampilkan materi pembelajaran tentang Khulafaur Rasyidin, khususnya Ali bin Abi Thalib, sebelum peserta didik mengerjakan kuis. Pada bagian kuis terdapat judul materi, pertanyaan, beberapa pilihan jawaban, serta tombol Submit untuk mengirim jawaban. Fitur Progress 0/20 menunjukkan jumlah soal yang telah dikerjakan dari keseluruhan soal, sehingga peserta didik dapat mengetahui perkembangan pengerjaan kuis. Selain itu, tersedia tombol ON/OFF suara yang dapat digunakan untuk mengaktifkan atau menonaktifkan efek suara selama permainan.

ZEP Quiz juga dilengkapi dengan fitur Ranking dan Players. Fitur Ranking menampilkan urutan nilai atau pencapaian peserta didik, sedangkan fitur Players menunjukkan peserta yang sedang mengikuti pembelajaran. Tampilan kuis dikemas dalam bentuk lingkungan permainan virtual yang dilengkapi avatar, ilustrasi, serta berbagai objek permainan. Setelah memilih jawaban, peserta didik dapat menekan tombol Submit untuk mengetahui hasil jawabannya dan melanjutkan ke soal berikutnya. Kehadiran fitur-fitur tersebut membuat kegiatan evaluasi tidak hanya berfungsi untuk mengukur

pemahaman peserta didik, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, kompetitif, interaktif, dan menyenangkan.

Setelah dilakukan asessmen kepada peserta didik dilanjutkan dengan uji Statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran mengenai kondisi data yang diperoleh dari hasil penelitian sebelum dilakukan analisis lebih lanjut. Penyajian statistik deskriptif meliputi jumlah responden (N), nilai minimum, nilai maksimum, rentang nilai (range), jumlah skor (sum), nilai rata-rata (mean), standar deviasi, dan varians.

Tabel 4. 6 Descriptive Statistk

Descriptive Statistics									
	N Statistic	Range Statistic	Minimum Statistic	Maximum Statistic	Sum Statistic	Mean Statistic	Std. Error	Std. Deviation Statistic	Variance Statistic
Media Pembelajaran Zep Quiz	25	20	99	119	2731	109.24	1.162	5.811	33.773
Valid N (listwise)	25								

Berdasarkan hasil uji Descriptive jumlah responden sebanyak 25 siswa. Variabel media pembelajaran Zep Quiz memiliki nilai minimum sebesar 99 dan nilai maksimum sebesar 119, sehingga diperoleh rentang nilai sebesar 20. Jumlah keseluruhan skor responden mencapai 2.731, dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 109,24. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa penilaian siswa terhadap media pembelajaran Zep Quiz berada pada kategori yang baik, sehingga media yang digunakan mampu memberikan pengalaman belajar yang positif bagi siswa.

Nilai standar deviasi sebesar 5,811 menunjukkan bahwa penyebaran skor responden relatif rendah, sehingga sebagian besar nilai berada di

sekitar rata-rata. Kondisi tersebut juga didukung oleh nilai varians sebesar 33,773, yang menunjukkan bahwa perbedaan penilaian antarsiswa tidak terlalu besar. Secara umum, hasil statistik deskriptif mengindikasikan bahwa media pembelajaran Zep Quiz memperoleh respons yang baik dari siswa dan memiliki tingkat penilaian yang relatif seragam, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam penelitian ini.

c. Minat Belajar

Statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran mengenai kondisi data pada variabel minat belajar berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh. Penyajian statistik deskriptif meliputi jumlah responden (N), nilai minimum, nilai maksimum, rentang nilai (range), jumlah skor (sum), nilai rata-rata (mean), standar deviasi, dan varians. Hasil analisis statistik deskriptif variabel minat belajar disajikan pada tabel descriptive.

Tabel 4. 7 Descriptive Stastistik

Descriptive Statistics									
	N Statistic	Range Statistic	Minimum Statistic	Maximum Statistic	Sum Statistic	Mean Statistic Std. Error		Std. Deviation Statistic	Variance Statistic
Minat belajar	25	17	98	115	2685	107.40	.931	4.655	21.667
Valid N (listwise)	25								

Berdasarkan tabel descriptive, jumlah responden yang dianalisis sebanyak 25 siswa. Variabel minat belajar memiliki nilai minimum sebesar 98 dan nilai maksimum sebesar 115, sehingga diperoleh rentang nilai sebesar 17. Jumlah keseluruhan skor responden mencapai 2.685, dengan

nilai rata-rata (mean) sebesar 107,40. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa tingkat minat belajar siswa berada pada kategori yang baik, sehingga secara umum siswa menunjukkan ketertarikan dan antusiasme yang positif terhadap proses pembelajaran.

Nilai standar deviasi sebesar 4,655 menunjukkan bahwa penyebaran skor responden relatif rendah. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar skor minat belajar berada di sekitar nilai rata-rata, sehingga perbedaan tingkat minat belajar antarsiswa tidak terlalu besar. Kondisi tersebut juga didukung oleh nilai varians sebesar 21,667, yang menunjukkan bahwa data memiliki tingkat variasi yang relatif kecil.

Secara keseluruhan, hasil statistik deskriptif menunjukkan bahwa variabel minat belajar memiliki penyebaran data yang cukup homogen dengan rata-rata skor yang relatif tinggi. Hasil ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa memiliki minat belajar yang baik selama proses pembelajaran, sehingga data tersebut layak digunakan sebagai dasar dalam analisis lebih lanjut mengenai pengaruh karakteristik bahan ajar dan media pembelajaran Zep Quiz terhadap minat belajar siswa.

2. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan salah satu uji prasyarat dalam analisis statistik yang bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian atau residual berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Pengujian ini penting dilakukan karena sebagian besar teknik analisis statistik parametrik, seperti uji t, ANOVA, korelasi Pearson, dan regresi linear, mensyaratkan

data atau residual berdistribusi normal agar hasil analisis yang diperoleh valid dan dapat dipercaya. Apabila data tidak memenuhi asumsi normalitas, peneliti dapat mempertimbangkan transformasi data atau menggunakan teknik analisis nonparametrik.⁷⁷

Dalam pengolahan data menggunakan SPSS, uji normalitas umumnya dilakukan dengan Kolmogorov-Smirnov atau Shapiro-Wilk. Kriteria pengambilan keputusan adalah apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05 (Sig. > 0,05), maka data dinyatakan berdistribusi normal. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 (Sig. < 0,05), maka data tidak berdistribusi normal.

Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk melalui bantuan program SPSS. Uji Kolmogorov-Smirnov umumnya digunakan untuk sampel berukuran besar, sedangkan uji Shapiro-Wilk lebih direkomendasikan untuk sampel yang berjumlah kurang dari 50 responden karena memiliki tingkat sensitivitas yang lebih baik dalam mendeteksi normalitas data. Oleh karena itu, meskipun hasil kedua uji disajikan oleh SPSS, penelitian ini menggunakan hasil uji Shapiro-Wilk sebagai dasar dalam pengambilan keputusan karena jumlah sampel penelitian hanya 25 responden.

Gambar 4. 2 Tests of Normality

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.

⁷⁷ Usmani, "Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas)," *Inovasi Pendidikan* 7, no. 1 (2020): 50–62, <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>.

Karakteristik Bahan Ajar	.092	25	.200*	.974	25	.756
Media Pembelajaran Zep Quiz	.074	25	.200*	.971	25	.662
Minat belajar	.114	25	.200*	.968	25	.583
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel di atas variabel Karakteristik Bahan Ajar memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,200 pada uji Kolmogorov-Smirnov dan 0,756 pada uji Shapiro-Wilk. Variabel Media Pembelajaran Zep Quiz memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,200 pada uji Kolmogorov-Smirnov dan 0,662 pada uji Shapiro-Wilk. Sementara itu, variabel Minat Belajar memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,200 pada uji Kolmogorov-Smirnov dan 0,583 pada uji Shapiro-Wilk.

Seluruh nilai signifikansi pada uji Kolmogorov-Smirnov maupun Shapiro-Wilk berada di atas 0,05, sehingga secara umum menunjukkan bahwa data pada ketiga variabel berdistribusi normal. Namun demikian, mengingat jumlah sampel penelitian hanya 25 responden, maka keputusan normalitas dalam penelitian ini didasarkan pada hasil Shapiro-Wilk. Nilai signifikansi variabel Karakteristik Bahan Ajar sebesar 0,756, Media Pembelajaran Zep Quiz sebesar 0,662, dan Minat Belajar sebesar 0,583, yang seluruhnya lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data pada ketiga variabel penelitian memenuhi asumsi normalitas, sehingga layak digunakan untuk analisis statistik parametrik pada tahap pengujian hipotesis.

3. Uji Linearitas

Uji linearitas merupakan salah satu uji prasyarat dalam analisis statistik yang bertujuan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel independen (bebas) dengan variabel dependen (terikat) bersifat linear atau tidak. Hubungan yang linear menunjukkan bahwa perubahan pada variabel bebas akan diikuti oleh perubahan yang relatif tetap pada variabel terikat, sehingga analisis regresi linear dapat digunakan secara tepat.

Menurut Sugiyono (2019), uji linearitas dilakukan untuk memastikan bahwa hubungan antara dua variabel yang akan dianalisis memenuhi asumsi linear. Asumsi ini penting karena analisis regresi linear hanya dapat memberikan hasil yang akurat apabila hubungan antarvariabel berbentuk garis lurus (linear). Oleh sebab itu, uji linearitas dilakukan sebelum pengujian hipotesis menggunakan analisis regresi.⁷⁸

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel Karakteristik Bahan Ajar (X_1) dengan Minat Belajar (Y) bersifat linear. Pengujian ini menggunakan Test for Linearity pada program SPSS. Dasar pengambilan keputusan dalam uji linearitas mengacu pada nilai signifikansi (*Sig.*) pada baris Deviation from Linearity. Apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka hubungan antara kedua variabel dinyatakan linear. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka hubungan kedua variabel dinyatakan tidak linear.

⁷⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R\&D*, 2019.

Gambar 4. 3 Anova Table

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Minat belajar * Karakteristik Bahan Ajar	Between Groups	(Combined)	468.500	16	29.281	4.549	.018
		Linearity	291.953	1	291.953	45.352	.000
		Deviation from Linearity	176.547	15	11.770	1.828	.196
	Within Groups		51.500	8	6.438		
	Total		520.000	24			

Berdasarkan hasil uji linearitas pada tabel diatas, diperoleh nilai signifikansi pada baris Linearity sebesar 0,000 dengan nilai $F = 45,352$. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga menunjukkan bahwa terdapat hubungan linear yang signifikan antara variabel Karakteristik Bahan Ajar dengan Minat Belajar.

Sementara itu, nilai signifikansi pada baris Deviation from Linearity sebesar 0,196 dengan nilai $F = 1,828$. Nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,196 > 0,05$), sehingga tidak terdapat penyimpangan yang signifikan dari bentuk hubungan linear. Dengan demikian, hubungan antara variabel Karakteristik Bahan Ajar dan Minat Belajar dapat dinyatakan memenuhi asumsi linearitas.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa hubungan antara Karakteristik Bahan Ajar dengan Minat Belajar bersifat linear. Oleh karena itu, salah satu prasyarat dalam penggunaan analisis regresi telah terpenuhi, sehingga analisis regresi linear dapat dilanjutkan untuk menguji pengaruh karakteristik bahan ajar terhadap minat belajar siswa.

4. Uji product momen

a. Pengaruh Karakteristik Bahan Ajar (X₁) terhadap Minat Belajar

Untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara variabel Karakteristik Bahan Ajar (X₁) dengan Minat Belajar (Y), dilakukan pengujian menggunakan korelasi Product Moment Pearson. Uji ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keeratan hubungan serta arah hubungan antara kedua variabel berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penyebaran angket kepada responden.

Hasil pengujian korelasi Product Moment antara variabel Karakteristik Bahan Ajar (X₁) dengan Minat Belajar (Y) disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. 8 Correlation

Correlations			
		X1	Y
X1	Pearson Correlation	1	.749**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	25	25
Y	Pearson Correlation	.749**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	25	25
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).			

$$\sum X = 2932$$

$$\sum X^2 = 344464$$

$$\sum XY = 315315$$

$$\sum Y = 2685$$

$$\sum Y^2 = 288889$$

$$N = 25$$

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

$$r_{xy} = \frac{(25)(315315) - (2932)(2685)}{\sqrt{[(25)(344464) - (2932)^2] [(25)(288889) - (2685)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{7882875 - 7872420}{\sqrt{[8611600 - 8596624] [7222225 - 7209225]}}$$

$$r_{xy} = \frac{10455}{\sqrt{14976 \times 13000}}$$

$$r_{xy} = \frac{10455}{\sqrt{194688000}}$$

$$r_{xy} = \frac{10455}{13953.06}$$

$$r_{xy} = 0.7493$$

Berdasarkan hasil analisis uji Product Moment diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,749. Menurut pedoman interpretasi koefisien korelasi Sugiyono, nilai tersebut berada pada interval 0,60–0,799, sehingga termasuk dalam kategori hubungan kuat. Dengan demikian, terdapat hubungan positif yang kuat antara variabel X_1 dan variabel Y. Semakin tinggi nilai pada variabel X_1 , maka semakin tinggi pula nilai pada variabel Y.

Berikut interval interpretasi koefisien korelasi yang umum digunakan dalam penelitian pendidikan berdasarkan pedoman Sugiyono.

Tabel 4. 9 Interval Koefisien

Interval Koefisien (r)	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat kuat

b. Pengaruh Media Pembelajaran Zep Quiz terhadap Minat Belajar

Tabel 4. 10 Correlations

Correlations			
		X2	Y
X2	Pearson Correlation	1	.783**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	25	25
Y	Pearson Correlation	.783**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	25	25
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).			

$$\sum X = 2731$$

$$\sum X^2 = 299145$$

$$\sum XY = 293818$$

$$\sum Y = 2685$$

$$\sum Y^2 = 288889$$

$$N = 25$$

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

$$r_{xy} = \frac{(25)(293818) - (2731)(2685)}{\sqrt{[(25)(299145) - (2731)^2][(25)(288889) - (2685)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{7345450 - 7332735}{\sqrt{[7478625 - 7458361][7222225 - 7209225]}}$$

$$r_{xy} = \frac{12715}{\sqrt{20264 \times 13000}}$$

$$r_{xy} = \frac{12715}{\sqrt{263432000}}$$

$$r_{xy} = \frac{12715}{16230.59}$$

$$r_{xy} = 0.7834$$

Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif yang kuat antara variabel X dan Y, dengan koefisien korelasi sebesar 0,783. Nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga hubungan tersebut signifikan secara statistik.

Berikut interval interpretasi koefisien korelasi yang umum digunakan dalam penelitian pendidikan berdasarkan pedoman Sugiyono.

Tabel 4. 11 Interval Interpretasi

Interval Koefisien (r)	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat kuat

5. Uji Regresi Linear Berganda

Untuk mengetahui seberapa besar kemampuan variabel Media Pembelajaran Zep Quiz (X_1) dan Karakteristik Bahan Ajar (X_2) dalam menjelaskan variasi Minat Belajar (Y), dilakukan analisis koefisien determinasi menggunakan regresi linear berganda. Hasil analisis tersebut disajikan pada tabel berikut

Tabel 4. 12 Hasil Uji Koefisien Determinasi (Model Summary)

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.786 ^a	.617	.583	3.007
a. Predictors: (Constant), Karakteristik Bahan Ajar, Media Pembelajaran Zep Quiz				
b. Dependent Variable: Minat belajar				

Berdasarkan Tabel di atas, diperoleh nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,786. Nilai tersebut menunjukkan bahwa hubungan antara variabel Media Pembelajaran Zep Quiz dan Karakteristik Bahan Ajar dengan Minat

Belajar berada pada kategori kuat. Kondisi ini mengindikasikan bahwa peningkatan kualitas media pembelajaran dan karakteristik bahan ajar cenderung diikuti oleh peningkatan minat belajar siswa.

Nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,617 mengandung makna bahwa 61,7% variasi minat belajar siswa mampu dijelaskan oleh kombinasi variabel Media Pembelajaran Zep Quiz dan Karakteristik Bahan Ajar. Persentase tersebut menunjukkan bahwa kedua variabel bebas memberikan kontribusi yang cukup besar dalam menjelaskan perubahan minat belajar siswa selama proses pembelajaran.

Adapun sebesar 38,3% variasi minat belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak dimasukkan ke dalam model penelitian. Faktor-faktor tersebut dapat berupa motivasi belajar, kemampuan awal siswa, kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran, lingkungan belajar, dukungan orang tua, ketersediaan sarana dan prasarana pembelajaran, maupun karakteristik individu siswa yang turut memengaruhi minat belajar.

Dengan demikian, hasil analisis koefisien determinasi menunjukkan bahwa model regresi yang digunakan memiliki kemampuan yang cukup baik dalam menjelaskan variasi minat belajar siswa. Kontribusi sebesar 61,7% menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Zep Quiz dan Karakteristik Bahan Ajar memiliki peranan yang cukup berarti dalam menjelaskan perubahan minat belajar, sedangkan 38,3% sisanya dijelaskan oleh variabel lain di luar cakupan penelitian ini.

6. Uji Hipotesis Dalam Uji F Simultan

Uji F (uji simultan) digunakan untuk mengetahui apakah variabel Media Pembelajaran Zep Quiz (X_1) dan Karakteristik Bahan Ajar (X_2) secara bersama-sama berpengaruh terhadap Minat Belajar (Y). Dasar pengambilan keputusan pada uji F adalah apabila nilai signifikansi (Sig.) < 0,05, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak, yang berarti variabel independen secara simultan berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen.

Tabel 4. 13 Uji Anova

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	321.044	2	160.522	17.750	.000 ^b
	Residual	198.956	22	9.043		
	Total	520.000	24			
a. Dependent Variable: Minat belajar						
b. Predictors: (Constant), Karakteristik Bahan Ajar, Media Pembelajaran Zep Quiz						

Berdasarkan hasil output SPSS pada tabel ANOVA, diperoleh nilai F hitung sebesar 17,750 dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Zep Quiz dan Karakteristik Bahan Ajar secara simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Belajar siswa. Hasil ini menunjukkan bahwa

kedua variabel tersebut secara bersama-sama memberikan kontribusi yang signifikan dalam memengaruhi minat belajar siswa.

C. Pembahasan

Pembahasan dalam penelitian ini disusun berdasarkan hasil analisis data yang telah dipaparkan pada subbab sebelumnya. Pembahasan bertujuan untuk menginterpretasikan temuan penelitian sehingga dapat memberikan penjelasan yang lebih mendalam mengenai karakteristik bahan ajar dan media pembelajaran Zep Quiz, tingkat minat belajar siswa, pengaruh karakteristik bahan ajar dan media pembelajaran Zep Quiz terhadap minat belajar siswa, serta besarnya kontribusi kedua variabel tersebut terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Bunayya Islamic School Rejang Lebong.

1. Pengaruh Karakteristik Bahan Ajar terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Bunayya Islamic School Rejang Lebong

Sebelum penelitian dilaksanakan, pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Bunayya Islamic School Rejang Lebong menggunakan bahan ajar utama berupa buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS) sebagai bahan pendukung pembelajaran. Kedua bahan ajar tersebut menjadi sumber belajar utama yang digunakan guru dalam menyampaikan materi, memberikan latihan, serta mengevaluasi pemahaman peserta didik. Meskipun telah memuat materi sesuai capaian pembelajaran, penyajiannya

masih didominasi oleh uraian teks dengan ilustrasi dan aktivitas belajar yang relatif terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian peserta didik masih bergantung pada penjelasan guru dan belum sepenuhnya mampu mempelajari materi secara mandiri.

Bahan ajar yang digunakan di MTs Bunayya Islamic School Rejang Lebong dipilih sebagai objek penelitian karena merupakan bahan ajar yang secara nyata digunakan dalam proses pembelajaran SKI sehari-hari. Dengan demikian, penelitian ini tidak menguji bahan ajar yang dikembangkan secara khusus oleh peneliti, melainkan mengevaluasi karakteristik bahan ajar yang telah diterapkan di sekolah. Pemilihan objek tersebut diharapkan mampu memberikan gambaran empiris mengenai sejauh mana karakteristik bahan ajar yang digunakan telah mendukung peningkatan minat belajar siswa.

Karakteristik bahan ajar perlu dikaji karena keberhasilan suatu bahan ajar tidak hanya ditentukan oleh kelengkapan materi, tetapi juga oleh kualitas penyajiannya. Bahan ajar yang memiliki karakteristik self instructional, self contained, stand alone, adaptive, dan user friendly akan lebih mampu memfasilitasi peserta didik belajar secara mandiri, memahami materi secara sistematis, serta mengikuti pembelajaran sesuai kemampuan dan kebutuhannya. Sebaliknya, apabila karakteristik tersebut belum terpenuhi, bahan ajar cenderung hanya menjadi sumber informasi tanpa mampu mendorong keterlibatan aktif dan ketertarikan peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pengkajian terhadap karakteristik bahan ajar menjadi penting untuk mengetahui apakah bahan ajar yang

digunakan telah memenuhi kriteria bahan ajar yang efektif sekaligus memberikan kontribusi terhadap peningkatan minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil analisis korelasi Product Moment Pearson, diperoleh nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,749 dengan nilai signifikansi $< 0,05$. Nilai koefisien korelasi tersebut berada pada interval 0,60–0,799, sehingga termasuk dalam kategori hubungan kuat. Nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 menunjukkan bahwa hubungan tersebut signifikan secara statistik.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan karakteristik bahan ajar terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Bunayya Islamic School Rejang Lebong. Artinya, semakin baik karakteristik bahan ajar yang digunakan maka semakin tinggi pula minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran SKI. Hal tersebut dapat dijelaskan karena bahan ajar yang disusun berdasarkan prinsip self instructional, self contained, stand alone, adaptive, dan user friendly mampu memudahkan peserta didik memahami materi secara mandiri, sistematis, dan sesuai dengan kebutuhan belajar.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Widodo dan Jasmadi yang menyatakan bahwa bahan ajar yang baik harus memiliki lima karakteristik utama, yaitu self instructional, self contained, stand alone, adaptive, dan user friendly, sehingga mampu mendukung proses belajar secara efektif. Selain itu, Andi Prastowo menjelaskan bahwa bahan ajar yang disusun secara sistematis, menarik, dan sesuai karakteristik peserta didik akan

meningkatkan motivasi dan minat belajar karena siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Pendapat tersebut diperkuat oleh Abdul Majid yang menyatakan bahwa bahan ajar harus disusun secara sistematis, utuh, komunikatif, dan sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai agar proses pembelajaran berlangsung optimal.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa semakin baik karakteristik bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran, maka semakin tinggi pula minat belajar siswa. Bahan ajar yang memiliki karakteristik sesuai dengan kebutuhan peserta didik, seperti materi yang sistematis, bahasa yang mudah dipahami, tampilan yang menarik, petunjuk penggunaan yang jelas, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri, mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Kondisi tersebut mendorong tumbuhnya rasa ingin tahu, perhatian, dan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung sehingga minat belajar meningkat.

Hasil penelitian ini juga senada dengan yang dikemukakan oleh Direktorat Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa bahan ajar yang baik harus memiliki lima karakteristik utama, yaitu self instructional, self contained, stand alone, adaptive, dan user friendly. Bahan ajar yang memenuhi kelima karakteristik tersebut akan memudahkan peserta didik belajar secara mandiri, memahami materi secara utuh, menyesuaikan diri dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan

teknologi, serta memberikan kenyamanan dalam proses pembelajaran.⁷⁹ Oleh karena itu, semakin baik karakteristik bahan ajar yang digunakan, semakin besar pula peluang meningkatnya minat belajar peserta didik.

Selain itu, hasil penelitian ini juga didukung oleh teori minat belajar yang dikemukakan oleh Slameto yang menyatakan bahwa minat merupakan rasa suka dan ketertarikan seseorang terhadap suatu aktivitas tanpa adanya paksaan.⁸⁰ Minat belajar muncul apabila peserta didik merasa bahwa proses pembelajaran memberikan pengalaman yang menyenangkan, sesuai dengan kebutuhan, serta mampu menarik perhatian mereka. Dalam konteks penelitian ini, karakteristik bahan ajar yang baik mampu menciptakan kondisi tersebut sehingga siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Temuan penelitian ini juga selaras dengan pendapat Prastowo yang menjelaskan bahwa bahan ajar yang disusun secara sistematis, menarik, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar.⁸¹ Penyajian materi yang mudah dipahami akan membantu siswa mengurangi kesulitan dalam belajar sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.

Hasil penelitian ini juga memperkuat penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Lintang Adya Permata, Feri Noperman, dan Yusnia yang

⁷⁹ Direktorat Tenaga Kependidikan, *Penulisan Bahan Ajar* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2008), 28–30.

⁸⁰ Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Edisi Revisi. Jakarta: Rineka Cipta, 2015.

⁸¹ Prastowo, Andi. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif: Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. Yogyakarta: Diva Press, 2015.

menunjukkan bahwa penggunaan media dan perangkat pembelajaran yang dirancang sesuai dengan karakteristik peserta didik mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan.⁸² Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada upaya meningkatkan minat belajar melalui penyediaan perangkat pembelajaran yang berkualitas. Perbedaannya, penelitian ini secara khusus mengkaji pengaruh karakteristik bahan ajar sebagai salah satu variabel independen terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa karakteristik bahan ajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi minat belajar siswa. Semakin baik kualitas bahan ajar yang digunakan, baik dari aspek isi, penyajian, bahasa, maupun tampilannya, maka semakin tinggi pula minat belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu memperhatikan kualitas bahan ajar yang digunakan agar sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang menarik, efektif, dan bermakna.

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari angket karakteristik bahan ajar, nilai rata-rata pada setiap indikator dapat digunakan untuk menggambarkan tingkat kualitas bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran sebagai berikut.

⁸² Permata, Lintang Adya, Feri Noperman, dan Yusnia. "Pengaruh Penggunaan Media Zep Quiz pada Pembelajaran IPAS terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN di Kota Bengkulu." 2026.

No.	Indikator	Mean	Kategori
1	Self Instructional	3,92	Baik
2	Self Contained	3,69	Baik
3	Stand Alone	3,34	Sedang
4	Adaptive	3,87	Baik
5	User Friendly	4,12	Baik
Rata-rata		3,79	Baik

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif terhadap setiap indikator karakteristik bahan ajar, diperoleh nilai rata-rata keseluruhan sebesar 3,79 dengan kategori baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa secara umum peserta didik memberikan penilaian positif terhadap karakteristik bahan ajar yang digunakan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Bunayya Islamic School Rejang Lebong. Meskipun demikian, terdapat perbedaan capaian pada masing-masing indikator yang menunjukkan bahwa masih terdapat aspek-aspek tertentu yang perlu ditingkatkan agar bahan ajar semakin efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

Indikator User Friendly memperoleh nilai rata-rata tertinggi sebesar 4,12 dengan kategori baik. Tingginya penilaian pada indikator ini menunjukkan bahwa peserta didik merasa bahan ajar mudah digunakan karena menggunakan bahasa yang sederhana, komunikatif, serta mudah dipahami. Selain itu, tampilan bahan ajar dinilai menarik, tata letaknya tersusun rapi, dan petunjuk penggunaannya mudah diikuti. Kemudahan

tersebut memberikan kenyamanan kepada peserta didik selama proses belajar sehingga mereka tidak mengalami kesulitan dalam memahami isi bahan ajar. Kondisi ini berdampak pada meningkatnya minat belajar, karena siswa merasa lebih senang, lebih fokus, dan lebih antusias mengikuti pembelajaran. Bahan ajar yang mudah dipahami juga mendorong siswa untuk mempelajari materi secara mandiri tanpa merasa terbebani, sehingga rasa ingin tahu dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran semakin meningkat.

Indikator *Self Instructional* memperoleh nilai rata-rata sebesar 3,92 dengan kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar telah memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara mandiri melalui penyajian tujuan pembelajaran yang jelas, petunjuk penggunaan yang sistematis, urutan materi yang runtut, serta penyediaan contoh dan latihan yang membantu pemahaman konsep. Karakteristik tersebut berpengaruh terhadap minat belajar karena siswa dapat memahami tujuan pembelajaran sejak awal dan mengetahui langkah-langkah yang harus dilakukan selama belajar. Ketika siswa merasa mampu mengikuti pembelajaran secara mandiri dan memahami materi dengan baik, rasa percaya diri mereka meningkat sehingga muncul ketertarikan untuk terus mengikuti pembelajaran SKI secara aktif.

Indikator *Adaptive* memperoleh nilai rata-rata sebesar 3,87 dengan kategori baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi dalam bahan ajar telah disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik serta

memuat contoh-contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, penyajian materi juga mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga lebih relevan dengan kondisi peserta didik saat ini. Kesesuaian materi dengan kebutuhan dan pengalaman siswa membuat pembelajaran terasa lebih bermakna. Akibatnya, siswa lebih mudah menghubungkan materi SKI dengan kehidupan nyata sehingga muncul rasa ingin tahu, perhatian, dan ketertarikan yang lebih besar terhadap materi yang dipelajari. Kondisi tersebut pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan minat belajar siswa.

Indikator *Self Contained* memperoleh nilai rata-rata sebesar 3,69 dengan kategori baik, meskipun nilainya masih lebih rendah dibandingkan beberapa indikator lainnya. Hasil ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah mencakup kompetensi yang harus dikuasai peserta didik, namun sebagian siswa masih merasa bahwa penjelasan materi dan rangkuman pada beberapa pokok bahasan belum sepenuhnya membantu mereka memahami isi pembelajaran secara menyeluruh. Kondisi tersebut berpengaruh terhadap minat belajar, karena materi yang belum tersaji secara utuh dapat membuat siswa merasa kesulitan memahami konsep sehingga ketertarikan mereka terhadap pembelajaran berkurang. Sebaliknya, apabila materi disajikan secara lengkap, sistematis, dan mudah dipahami, siswa akan lebih mudah mengikuti pembelajaran dan memiliki motivasi yang lebih tinggi untuk mempelajari materi secara mandiri.

Indikator Stand Alone memperoleh nilai rata-rata sebesar 3,34 dan menjadi indikator dengan skor terendah sehingga berada pada kategori sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian peserta didik masih membutuhkan penjelasan tambahan dari guru maupun referensi lain ketika mempelajari beberapa materi dalam bahan ajar. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar belum sepenuhnya dapat digunakan sebagai sumber belajar mandiri. Dampaknya terhadap minat belajar adalah siswa menjadi kurang percaya diri untuk belajar sendiri dan cenderung menunggu penjelasan guru. Ketergantungan tersebut dapat mengurangi inisiatif, rasa ingin tahu, dan keaktifan siswa dalam mencari informasi secara mandiri. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar pada aspek stand alone, seperti penambahan contoh yang lebih beragam, penjelasan konsep yang lebih rinci, dan latihan yang lebih bervariasi, diharapkan dapat meningkatkan kemandirian belajar sekaligus menumbuhkan minat belajar siswa.

2. Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran Zep Quiz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Bunayya Islamic School Rejang Lebong?

Berdasarkan hasil analisis korelasi Product Moment Pearson, diperoleh nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,783 dengan nilai signifikansi $> 0,05$. Nilai tersebut berada pada interval 0,60–0,799, yang menunjukkan tingkat hubungan kuat antara media pembelajaran Zep Quiz dengan minat belajar siswa.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan media pembelajaran Zep Quiz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Bunayya Islamic School Rejang Lebong. Penggunaan media Zep Quiz yang interaktif, menarik, dan berbasis permainan (gamification) mampu meningkatkan perhatian, antusiasme, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga berdampak pada meningkatnya minat belajar siswa.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Zep Quiz mampu meningkatkan minat belajar siswa. Media Zep Quiz menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif melalui berbagai fitur, seperti kuis berbasis permainan (gamification), sistem peringkat (leaderboard), pemberian poin, tantangan, serta umpan balik secara langsung. Karakteristik tersebut menjadikan proses pembelajaran lebih menarik sehingga siswa terdorong untuk lebih aktif, fokus, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi ini juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mengurangi kejenuhan yang sering muncul pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang selama ini cenderung didominasi metode ceramah

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Azhar Arsyad yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik dalam proses belajar. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan meningkatkan

efektivitas pembelajaran karena mampu menarik perhatian siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.⁸³ Oleh karena itu, penggunaan Zep Quiz sebagai media pembelajaran interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga meningkatkan minat belajar siswa.

Selain itu, hasil penelitian ini juga didukung oleh teori Cognitive Theory of Multimedia Learning yang dikemukakan oleh Richard E. Mayer. Menurut Mayer, peserta didik akan lebih mudah memahami materi apabila informasi disajikan melalui kombinasi teks, gambar, suara, animasi, dan aktivitas interaktif karena informasi diproses melalui saluran visual dan verbal secara bersamaan.⁸⁴ Dalam penelitian ini, media Zep Quiz memfasilitasi proses tersebut melalui penyajian soal yang interaktif, visual yang menarik, serta pemberian umpan balik secara langsung sehingga membantu siswa lebih mudah memahami materi SKI sekaligus meningkatkan ketertarikan mereka dalam belajar.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Slameto bahwa minat belajar merupakan rasa suka dan ketertarikan seseorang terhadap suatu kegiatan tanpa adanya paksaan. Salah satu faktor yang memengaruhi minat belajar adalah penggunaan metode dan media pembelajaran yang menarik.⁸⁵ Oleh karena itu, penggunaan media

⁸³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, ed. revisi (Depok: Rajawali Pers, 2019), 19–21.

⁸⁴ Richard E. Mayer, *Multimedia Learning*, 2nd ed. (New York: Cambridge University Press, 2009), 59–63.

⁸⁵ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, ed. revisi (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), 180–181.

pembelajaran Zep Quiz yang inovatif mampu meningkatkan perhatian, rasa senang, dan keterlibatan aktif siswa selama mengikuti proses pembelajaran.

Temuan penelitian ini memperkuat penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Lintang Adya Permata, Feri Noperman, dan Yusnia yang menyimpulkan bahwa penggunaan media Zep Quiz pada pembelajaran IPAS berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa.⁸⁶ Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Zep Quiz mampu meningkatkan antusiasme, partisipasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran melalui aktivitas belajar yang interaktif dan menyenangkan.⁵ Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media Zep Quiz sebagai variabel yang memengaruhi minat belajar siswa. Adapun perbedaannya terletak pada mata pelajaran dan jenjang pendidikan yang diteliti. Penelitian terdahulu dilakukan pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar, sedangkan penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Bunayya *Islamic School* Rejang Lebong.

Berdasarkan hasil penelitian, teori, dan penelitian terdahulu tersebut, dapat dipahami bahwa media pembelajaran Zep Quiz merupakan salah satu inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Fitur-fitur interaktif, kompetisi yang sehat, umpan balik langsung, serta tampilan yang menarik mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media

⁸⁶ Lintang Adya Permata, Feri Noperman, dan Yusnia, "Pengaruh Penggunaan Media Zep Quiz pada Pembelajaran IPAS terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN di Kota Bengkulu," dalam *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* 9, no. 2 (2026)

pembelajaran Zep Quiz dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Selain dianalisis secara keseluruhan, media pembelajaran Zep Quiz juga dikaji berdasarkan masing-masing indikator untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai aspek-aspek yang membentuk kualitas media tersebut. Analisis ini memberikan informasi mengenai tingkat penilaian siswa terhadap setiap indikator sehingga dapat diketahui indikator yang memiliki nilai tertinggi maupun terendah. Adapun hasil analisis deskriptif setiap indikator sebagai berikut:

Tabel 4. 14 Hasil analisis deskriptif indikator

No	Indikator	Mean	Kategori
1	Kemudahan Penggunaan (Ease of Use)	4,62	Sangat Baik
2	Daya Tarik dan Interaktivitas	4,41	Baik
3	Umpan Balik dan Evaluasi Langsung	4,18	Baik
4	Kolaborasi dan Kompetisi	3,36	Sedang
5	Motivasi dan Minat Belajar	4,68	Sangat Baik
6	Pemahaman dan Hasil Belajar	4,45	Baik

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif terhadap setiap indikator media pembelajaran ZEP Quiz, diperoleh nilai rata-rata keseluruhan sebesar 4,28 yang berada pada kategori baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa secara umum peserta didik memberikan penilaian positif terhadap penggunaan media pembelajaran ZEP Quiz pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Bunayya *Islamic*

School Rejang Lebong. Setiap indikator memberikan kontribusi yang berbeda dalam meningkatkan minat belajar siswa, baik dari aspek perhatian, rasa senang, ketertarikan, maupun keterlibatan aktif selama proses pembelajaran.

Indikator motivasi dan minat belajar memperoleh nilai rata-rata tertinggi sebesar 4,68 dengan kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media ZEP Quiz mampu membangkitkan semangat belajar, rasa ingin tahu, dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran SKI. Penyajian materi dalam bentuk kuis interaktif membuat siswa merasa tertantang untuk menyelesaikan setiap soal dengan baik. Kondisi tersebut menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran, lebih fokus terhadap materi yang disampaikan, serta memiliki keinginan untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Dengan demikian, media ZEP Quiz memberikan pengaruh langsung terhadap meningkatnya minat belajar siswa karena mampu menumbuhkan rasa senang dan ketertarikan terhadap proses pembelajaran.

Indikator kemudahan penggunaan (*Ease of Use*) memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,62 dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik merasa media ZEP Quiz mudah diakses, mudah dioperasikan, dan memiliki petunjuk penggunaan yang jelas. Kemudahan tersebut membuat siswa tidak mengalami hambatan teknis saat belajar sehingga perhatian mereka lebih terfokus pada materi pembelajaran.

Ketika media mudah digunakan, siswa menjadi lebih percaya diri untuk mengikuti setiap aktivitas pembelajaran. Kondisi ini berpengaruh terhadap meningkatnya minat belajar karena siswa merasa nyaman menggunakan media dan terdorong untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Indikator pemahaman dan hasil belajar memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,45 dengan kategori baik. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media ZEP Quiz membantu siswa memahami materi SKI dengan lebih mudah melalui penyajian soal yang interaktif serta evaluasi yang dilakukan secara langsung. Kemudahan memahami materi membuat siswa merasa lebih mampu mengikuti pembelajaran dan mengurangi kesulitan dalam belajar. Perasaan berhasil memahami materi tersebut mendorong siswa untuk lebih bersemangat mengikuti pembelajaran berikutnya sehingga minat belajar semakin meningkat.

Indikator daya tarik dan interaktivitas memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,41 dengan kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa tampilan visual yang menarik, animasi, dan aktivitas interaktif dalam ZEP Quiz mampu menarik perhatian siswa selama pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang dikemas seperti permainan (*game-based learning*) membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Kondisi tersebut mampu mengurangi kejenuhan yang sering muncul pada pembelajaran SKI serta meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran. Semakin menarik media yang

digunakan, semakin besar pula ketertarikan siswa untuk mengikuti pembelajaran.

Indikator umpan balik dan evaluasi langsung (*Immediate Feedback*) memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,18 dengan kategori baik. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa memperoleh manfaat dari adanya informasi hasil jawaban secara langsung setelah menyelesaikan kuis. Fitur skor otomatis dan umpan balik langsung membantu siswa mengetahui jawaban yang benar maupun yang masih perlu diperbaiki tanpa harus menunggu penilaian guru. Kecepatan memperoleh hasil evaluasi membuat siswa terdorong untuk memperbaiki kesalahan dan meningkatkan hasil belajarnya. Kondisi tersebut menumbuhkan rasa ingin mencoba kembali, meningkatkan rasa percaya diri, serta mempertahankan minat belajar siswa selama proses pembelajaran.

Sementara itu, indikator kolaborasi dan kompetisi memperoleh nilai rata-rata sebesar 3,36 sehingga berada pada kategori sedang dan menjadi indikator dengan skor terendah. Hasil ini menunjukkan bahwa fitur kolaborasi dan kompetisi dalam penggunaan ZEP Quiz belum dimanfaatkan secara optimal. Meskipun demikian, keberadaan fitur seperti leaderboard atau papan peringkat tetap memberikan dorongan kepada siswa untuk memperoleh nilai terbaik dan meningkatkan prestasi belajarnya. Persaingan yang sehat mampu memotivasi siswa untuk belajar lebih giat sebelum mengikuti kuis serta lebih teliti ketika menjawab soal. Namun, karena pelaksanaannya belum optimal, pengaruhnya terhadap

minat belajar belum sebesar indikator lainnya. Guru dapat meningkatkan aspek ini dengan memanfaatkan fitur permainan kelompok (*team mode*), kompetisi antarkelompok, maupun diskusi kolaboratif agar interaksi dan partisipasi siswa semakin meningkat.

Secara keseluruhan, hasil analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran ZEP Quiz memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa melalui berbagai fitur interaktif yang dimilikinya. Leaderboard mendorong siswa untuk berkompetisi secara sehat, game menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, avatar meningkatkan keterlibatan siswa dalam lingkungan belajar digital, kompetisi membangkitkan semangat untuk mencapai hasil terbaik, umpan balik langsung membantu siswa segera memperbaiki kesalahan, sedangkan skor otomatis memberikan informasi hasil belajar secara cepat. Seluruh fitur tersebut menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, meningkatkan perhatian, rasa senang, keterlibatan aktif, dan rasa ingin tahu siswa selama mengikuti pembelajaran SKI. Temuan ini sejalan dengan hasil uji korelasi Product Moment Pearson yang menunjukkan adanya pengaruh positif dan signifikan media pembelajaran ZEP Quiz terhadap minat belajar siswa. Artinya, semakin baik kualitas penggunaan media ZEP Quiz dalam pembelajaran, semakin tinggi pula minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara karakteristik bahan ajar dan media pembelajaran Zep Quiz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Bunayya Islamic School Rejang Lebong?

Berdasarkan hasil analisis regresi linear berganda diperoleh nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,617, yang berarti bahwa 61,7% variasi minat belajar siswa dapat dijelaskan oleh karakteristik bahan ajar dan media pembelajaran Zep Quiz, sedangkan 38,3% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain faktor-faktor lain di luar variabel yang diteliti. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar merupakan konstruk yang kompleks dan tidak hanya dipengaruhi oleh kualitas bahan ajar serta media pembelajaran. Faktor-faktor lain tersebut dapat berupa faktor internal, seperti motivasi belajar, kemampuan awal, bakat, kondisi psikologis, kepercayaan diri, kesiapan belajar, serta tujuan belajar peserta didik. Selain itu, terdapat pula faktor eksternal, seperti kompetensi dan metode mengajar guru, dukungan orang tua, lingkungan keluarga, teman sebaya, iklim kelas, sarana dan prasarana sekolah, serta budaya belajar yang berkembang di lingkungan sekolah. Dengan demikian, peningkatan minat belajar siswa memerlukan pendekatan yang komprehensif melalui sinergi antara penggunaan bahan ajar yang berkualitas, media pembelajaran yang inovatif, serta dukungan dari berbagai faktor pendukung lainnya.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Slameto yang menyatakan bahwa minat belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal.

Faktor internal meliputi kondisi jasmani, aspek psikologis, perhatian, motivasi, kesiapan, dan kemampuan peserta didik, sedangkan faktor eksternal meliputi keluarga, sekolah, guru, metode pembelajaran, media pembelajaran, bahan ajar, serta lingkungan sosial. Oleh karena itu, meskipun karakteristik bahan ajar dan media pembelajaran ZEP Quiz memberikan kontribusi yang cukup besar terhadap peningkatan minat belajar, keduanya bukan merupakan satu-satunya faktor yang menentukan. Kontribusi sebesar 38,3% tersebut menunjukkan adanya pengaruh variabel lain yang belum dikaji dalam penelitian ini dan dapat menjadi peluang bagi penelitian selanjutnya untuk mengembangkan model yang lebih komprehensif dalam menjelaskan faktor-faktor yang memengaruhi minat belajar siswa.

Kemudian, hasil uji simultan (Uji F) menunjukkan nilai F hitung sebesar 17,750 dengan nilai signifikansi $> 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan secara simultan antara karakteristik bahan ajar dan media pembelajaran Zep Quiz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Bunayya *Islamic School* Rejang Lebong. Kedua variabel tersebut secara bersama-sama memberikan kontribusi yang cukup besar dalam meningkatkan minat belajar siswa, sehingga semakin baik karakteristik bahan ajar dan semakin

optimal penggunaan media pembelajaran Zep Quiz, maka semakin tinggi pula minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran SKI.

Kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa seluruh hipotesis penelitian diterima. Baik secara parsial maupun simultan, karakteristik bahan ajar dan media pembelajaran Zep Quiz berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa. Hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan bahan ajar yang berkualitas serta media pembelajaran yang interaktif merupakan faktor penting dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Bunayya *Islamic School* Rejang Lebong.

Temuan ini menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh satu faktor, melainkan merupakan hasil antara kualitas bahan ajar dan penggunaan media pembelajaran yang menarik. Bahan ajar yang memiliki karakteristik baik, seperti mudah dipahami, sistematis, sesuai dengan kebutuhan peserta didik, serta mampu digunakan secara mandiri, akan memberikan dasar yang kuat bagi siswa dalam memahami materi pembelajaran. Di sisi lain, media pembelajaran Zep Quiz memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif melalui penerapan konsep gamification, seperti pemberian poin, papan peringkat (leaderboard), tantangan, dan umpan balik secara langsung. Kombinasi kedua komponen tersebut mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik sehingga meningkatkan perhatian, keterlibatan, dan minat belajar siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan Krapp, Hidi, & Renninger Minat belajar dipengaruhi oleh interaksi antara faktor personal dan faktor situasional. Faktor personal meliputi pengetahuan awal, nilai subjektif, serta keterlibatan emosional individu terhadap suatu bidang, sedangkan faktor situasional mencakup karakteristik bahan ajar, media pembelajaran, dan konteks sosial belajar. Minat tidak bersifat statis, tetapi berkembang melalui pengalaman belajar yang bermakna, di mana minat situasional dapat bertransformasi menjadi minat individual yang relatif stabil.⁸⁷

Selain itu, hasil penelitian ini juga selaras dengan yang dikemukakan oleh Azhar Arsyad yang menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan kemauan peserta didik dalam belajar. Media yang dipadukan dengan bahan ajar yang berkualitas akan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran karena siswa tidak hanya memperoleh materi yang sistematis, tetapi juga pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif.⁸⁸

Karakteristik bahan ajar yang digunakan dalam penelitian ini juga sesuai dengan pedoman yang diterbitkan oleh Direktorat Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan Nasional, yaitu memiliki karakteristik self instructional, self contained, stand alone, adaptive, dan user friendly. Karakteristik tersebut memungkinkan peserta didik belajar

⁸⁷ Krapp, Hidi, & Renninger. *The Role of Interest in Learning and Development*. Edisi pert. New York dan London, 1992. h 8-14

⁸⁸ Direktorat Tenaga Kependidikan, *Penulisan Modul* (Jakarta: Direktorat Tenaga Kependidikan, Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan, Departemen Pendidikan Nasional, 2008), 8–15.

secara lebih mandiri, memahami materi secara menyeluruh, serta menyesuaikan proses belajar dengan kemampuan masing-masing. Oleh karena itu, ketika bahan ajar yang berkualitas dipadukan dengan media pembelajaran digital seperti Zep Quiz, proses pembelajaran menjadi lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Hasil penelitian ini juga senada dengan teori yang dikemukakan oleh Slameto yang menjelaskan bahwa minat belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor eksternal meliputi metode mengajar, media pembelajaran, bahan ajar, dan lingkungan belajar yang mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Dengan demikian, penggunaan bahan ajar yang berkualitas dan media pembelajaran Zep Quiz secara bersamaan menjadi faktor eksternal yang mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Temuan penelitian ini juga didukung oleh penelitian Lintang Adya Permata, Feri Noperman, dan Yusnia yang menunjukkan bahwa penggunaan media Zep Quiz memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa karena mampu meningkatkan keaktifan, antusiasme, dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran.⁵ Hasil tersebut memperkuat temuan penelitian ini bahwa media pembelajaran berbasis gamification dapat menjadi salah satu strategi efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa karakteristik bahan ajar dan media pembelajaran Zep Quiz saling

melengkapi dalam menciptakan pembelajaran yang berkualitas. Bahan ajar berfungsi sebagai sumber belajar yang sistematis dan mudah dipahami, sedangkan media Zep Quiz menjadi sarana yang mampu meningkatkan interaksi dan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam disarankan untuk mengintegrasikan penggunaan bahan ajar yang berkualitas dengan media pembelajaran digital yang interaktif agar minat belajar siswa dapat meningkat secara optimal.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh karakteristik bahan ajar dan media pembelajaran Zep Quiz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Bunayya *Islamic School* Rejang Lebong, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Terdapat pengaruh positif dan signifikan karakteristik bahan ajar terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Bunayya *Islamic School* Rejang Lebong. Hal ini dibuktikan dengan nilai koefisien korelasi Pearson sebesar $0,749 > 0,05$. Nilai koefisien tersebut berada pada kategori hubungan kuat. Dengan demikian, semakin baik karakteristik bahan ajar yang meliputi aspek *self-instructional*, *self-contained*, *stand-alone*, *adaptive*, dan *user-friendly*, maka semakin tinggi pula minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran SKI.
2. Terdapat pengaruh positif dan signifikan media pembelajaran Zep Quiz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Bunayya *Islamic School* Rejang Lebong. Hal ini ditunjukkan oleh nilai koefisien korelasi Pearson sebesar $0,783 > 0,05$. Nilai tersebut termasuk dalam kategori hubungan kuat. Penggunaan Zep Quiz yang interaktif, menarik, mudah digunakan, serta dilengkapi fitur

kuis, permainan, peringkat, skor, dan umpan balik langsung mampu meningkatkan perhatian, rasa senang, antusiasme, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

3. Terdapat pengaruh positif dan signifikan secara simultan antara karakteristik bahan ajar dan media pembelajaran Zep Quiz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Bunayya *Islamic School* Rejang Lebong. Hal ini dibuktikan dengan nilai F hitung sebesar $17,750 > 0,05$, sehingga hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak. Nilai koefisien determinasi atau R Square sebesar 0,617 menunjukkan bahwa karakteristik bahan ajar dan media pembelajaran Zep Quiz secara bersama-sama memberikan kontribusi sebesar 61,7% terhadap minat belajar siswa. Sementara itu, sebesar 38,3% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian, seperti motivasi belajar, kemampuan awal siswa, metode mengajar guru, lingkungan belajar, dukungan orang tua, serta sarana dan prasarana pembelajaran.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di MTs Bunayya *Islamic School* mengenai penggunaan karakteristik bahan ajar dan media pembelajaran Zep Quiz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk menggunakan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik siswa serta memanfaatkan media pembelajaran interaktif seperti Zep Quiz dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, meningkatkan partisipasi siswa, serta menumbuhkan minat belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

2. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung penerapan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, serta memberikan pelatihan kepada guru agar mampu mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif.

3. Bagi Siswa

Siswa diharapkan lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran serta memanfaatkan media pembelajaran interaktif secara optimal agar minat belajar dan pemahaman terhadap materi pelajaran dapat meningkat.

4. **Bagi Peneliti Selanjutnya**

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian serupa dengan menggunakan variabel lain, media pembelajaran yang berbeda, atau diterapkan pada jenjang pendidikan serta mata pelajaran yang berbeda agar diperoleh hasil penelitian yang lebih luas dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriani Khairunnisa et al., "Pendidikan Minat Belajar Meningkatkan Kedisiplinan Dan Keterlibatan Siswa Dalam Proses Pembelajaran" 5, no. 2 (2024): 200–204.
- Ahmad Susanto, Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar (Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2013).h. 57
- Aisyah Maawiyah, "Integrasi Nilai-Nilai Pendidikan Agama Islam Dalam Pembelajaran Pada Ptkin Aceh," no. November (2023): 3073–88, <https://doi.org/10.30868/ei.v12i04.4321>.
- Almagofi, Fighto, Halimatusy Sya'diyah, Rum Gultom, and Dewi Masyithoh Sukmawati. Media interaktif dalam pembelajaran IPS SD. Cahya Ghani Recovery, 2023.
- Anna Dwi Purwanti, "PENERAPAN PEN DEKATAN KONTEKSTUAL, UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR," no. 2 (2012).
- Basri, "PENERAPAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT DAN PEMAHAMAN KONSEP FISIKA SISWA."
- Christo Dichev and Darina Dicheva, "Gamifying Education : What Is Known , What Is Believed and What Remains Uncertain: A Critical Review," 2017, <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>.
- Christo Dichev dan Darina Dicheva, "Gamifying Education: What Is Known, What Is Believed and What Remains Uncertain: A Critical Review," International Journal of Educational Technology in Higher Education 14, no. 9 (2017).
- Dichev and Dicheva, "Gamifying Education : What Is Known , What Is Believed and What Remains Uncertain : A Critical Review."
- Djaali, Psikologi Pendidikan (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014). h. 121.
- Fadil SJ, Pasang Surut Peradaban Islam dalam Lintasan Sejarah, (Malang: UINMalang, 2008), hlm.15
- Friantini, Rizki Nurhana, and Rahmat Winata. "Analisis minat belajar pada pembelajaran matematika." Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia 4, no. 1 (2019): 6-11.
- Hamalik, Oemar. "Proses belajar mengajar." (2003).
- Ihsana El Khuluqo, Belajar dan Pembelajaran (Konsep Dasar, Metode dan Aplikasi Nilai-nilai Spiritualis Dalam Proses Pembelajaran) (Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR, 2017).
- Krapp, Hidi, & Renninger. The Role of Interest in Learning and Development. Edisi pert.

New York dan London, 1992.

- Kristiani Ekaristi Br Tarigan, Made Agus Wijaya, and Ni Putu Dwi Sucita Dartini, "Minat Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran PJOE Secara Daring," *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha* 9, no. 3 (2021): 173, <https://doi.org/10.23887/jiku.v9i3.39522>.
- Majid, "Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru". Bandung: PT Remaja Rosdakarya (2014)
- Majid, Abdul. 2014. Perencanaan Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Makmum Khairani, Psikologi Belajar, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2017) h.200 - 201
- Miftahul Hidayah Pekanbaru, "PENGARUH MOTIVASI EKSTERINSIK TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN FIQIH KELAS VII DI MADRASAH TSANAWIYAH MIFTAHUL HIDAYAH PEKANBARU Risma Sulistia Aini" 20, no. 2 (2025): 2034–43.
- Mohamad Muspawi, "Literatur Review : Operasionalisasi Variabel Dalam Penelitian Pendidikan : Teori Dan Aplikasi" 8 (2024): 42925–31.
- Muhammad Kholil and Fatma Sari, "Model Pembelajaran Kontekstual Dan Audiovisual Dalam Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik" 9, no. 1 (2023): 40–53.
- Munawir, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Siswa Kelas IV dengan Strategi Pembelajaran CTL (contextual teaching and learning) di Madrasah Ibtidaiyah Assyafiyyah Tanggul Wonoayu, Sidoarjo" dalam *Jurnal PGMI Madrasatuna*, (Surabaya: IAIN Sunan Ampel Surabaya), Volume 04/No.01/September 2012, hlm. 7
- Nasional, Departemen Pendidikan. "Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah." Direktorat Pembinaan Sekolah (2008).
- Nur Rohmah, "Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Minat Belajar Siswa SMP PGRI 1 Marga Tiga Kecamatan Marga Tiga Kabupaten Lampung Timur," Skripsi, 2019, 120.
- Prastowo, A. "Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif". Yogyakarta: Diva Press (2015)
- Purwanti, "PENERAPAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL, UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR."
- PUTRA, Muhammad Hernandes Okta, et al. Survei Minat Siswa dalam Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Olahraga di SMA Negeri 12 di Kabupaten Bungo. *Score*, 2025, 5.1: 19-29.
- Rosary, P., & Stevanus, I. (2023). Pengaruh penggunaan media berbasis Information And Communications Technology (ICT) terhadap hasil belajar peserta didik. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 13(2).

- Sadiman, A. S. (2010). *Media Pendidikan*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Saleh, M., Sadli, M., Mayani, T., Filian, H. R., Wulandari, L., Khadijah, S., ... & Sari, D. I. (2024). *Ramifikasi Problematika Sosial*. Penerbit Adab.
- Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h.2.
- Sugiyono, “Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif”(Bandung: Alfabeta, 2013),147
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016). h. 14.
- Sumiharsono, Rudy, and Hisbiyatul Hasanah. *Media pembelajaran: buku bacaan wajib dosen, guru dan calon pendidik*. Pustaka Abadi, 2017.
- Supriyono. 2018. Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 2(1), 44-46.
- Syamsuriana Basri, “PENERAPAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT DAN PEMAHAMAN KONSEP FISIKA SISWA” 3 (n.d.): 66–70.
- Syarifuddin Ondeng and Ulfiani Rahman, “Ragam Variabel Dan Definisi Operasional Penelitian Pendidikan : Implikasi Metodologis Pendidikan Islam Dan Pendidikan Matematika” 1, no. 2 (2025): 80–88.
- Talizaro Tafonao, “PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN THE ROLE OF INSTRUCTIONAL MEDIA TO IMPROVING,” *Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018).
- Tutuk Ningsih, Sutrimo Purnomo, and Desi Wijayanti, “Integration of Science and Religion in Value Education” 3, no. 5 (2022): 569–83.
- Udin Supriadi et al., “Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat,” 2024, 74–87.
- Usman Uzer, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2010), Cet 20,. 27.
- Wayan Nurkarcana, Sumartaman, *Evaluasi Pendidikan*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1983), Cet 4, h. 225.
- Zidny Feriansyah and Audrey Titaley, “Pengembangan Latihan Soal Membaca Pemahaman Bahasa Jerman Melalui Media ZEP Quiz,” *Laterne: Jurnal Pendidikan Bahasa Jerman* 14, no. 02 (2025): 12–23.
- Zuhairi, dkk., *Sejarah Pendidikan Islam*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), hlm.1

LAMPIRAN

INSTRUMEN PENELITIAN

Judul	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Penelitian
Pengaruh Karakteristik Bahan Ajar dan Media Pembelajaran ZEP Quiz terhadap Minat Belajar pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Bunayya Islamic School Rejang Lebong	1. Data Primer: a. Angket/kuesioner peserta didik dengan sampel sebanyak 25 responden. b. Observasi langsung terhadap proses pembelajaran SKI yang menggunakan bahan ajar dan media pembelajaran ZEP Quiz. 2. Data Sekunder: Dokumentasi berupa foto kegiatan pembelajaran, daftar hadir siswa, RPP/TP, CP, dan modul.	1. Pendekatan penelitian: Kuantitatif. 2. Jenis penelitian: Asosiatif kausal (causal associative research). 3. Variabel penelitian: a. Karakteristik bahan ajar (X_1). b. Media pembelajaran ZEP Quiz (X_2). c. Minat belajar peserta didik (Y). 4. Populasi: 125 peserta didik; sampel: 25 responden (20% dari populasi). 5. Teknik pengumpulan data: angket skala Likert, observasi, dan dokumentasi. 6. Teknik analisis data: a. Statistik deskriptif. b. Uji validitas Pearson Product Moment dan uji reliabilitas Cronbach's Alpha. c. Uji normalitas.	1. Apakah terdapat pengaruh karakteristik bahan ajar terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Bunayya Islamic School Rejang Lebong? 2. Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran ZEP Quiz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Bunayya Islamic School Rejang Lebong? 3. Apakah terdapat pengaruh

Judul	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Penelitian
		d. Uji korelasi d. Analisis regresi linear berganda. e. Uji F (simultan) dan koefisien determinasi (R^2), menggunakan IBM SPSS Statistics.	yang signifikan antara karakteristik bahan ajar dan media pembelajaran ZEP Quiz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Bunayya Islamic School Rejang Lebong?

Tabel Kisi Kisi Instrumen

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Pernyataan
Karakteristik bahan ajar	Self-instructional (mandiri)	Adanya tujuan pembelajaran yang jelas dan mudah dipahami.	1. Tujuan pembelajaran tidak dijelaskan secara jelas sejak awal pembelajaran. 2. Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti
		Petunjuk penggunaan bahan ajar disajikan secara rinci dan sistematis.	3. Saya dapat mengikuti petunjuk penggunaan bahan ajar dengan mudah. 4. Saya dapat mengikuti petunjuk penggunaan bahan ajar dengan mudah.
		Materi disusun secara runtut dari mudah ke sulit.	5. Urutan materi memudahkan saya memahami isi pembelajaran. 6. Urutan materi memudahkan saya memahami isi pembelajaran. 7. Saya mengalami kesulitan memahami materi karena

			urutannya kurang tepat.
		Tersedia contoh dan ilustrasi yang membantu pemahaman.	8. Contoh yang diberikan dalam bahan ajar membantu saya memahami materi. 9. Ilustrasi atau gambar mendukung penjelasan materi pembelajaran.
		Adanya latihan dan evaluasi mandiri disertai umpan balik.	10. Saya tidak mendapatkan umpan balik setelah mengerjakan evaluasi.
	Self-contained (materi utuh)	Materi mencakup seluruh kompetensi dasar yang harus dikuasai.	11. Isi materi sudah mencakup semua hal penting yang harus saya pelajari.
		Penjelasan konsep disajikan secara lengkap dan tidak terpotong.	12. Penjelasan materi disampaikan secara lengkap dan mudah dipahami.
		Tersedia rangkuman materi pada setiap bagian/topik.	13. Rangkuman materi memudahkan saya memahami isi pelajaran. 14. Rangkuman materi kurang membantu dalam memahami

			pelajaran.
		Latihan soal sesuai dengan isi materi yang dipelajari.	15. Latihan soal sesuai dengan materi yang telah dipelajari.
		Materi tidak mengharuskan siswa mencari sumber lain untuk memahami pokok bahasan.	16. Materi dalam bahan ajar ini sulit dipahami tanpa bantuan sumber lain.
	Stand-alone (berdiri sendiri)	Materi dapat dipelajari tanpa harus menggunakan buku pendamping lain.	17. Saya dapat memahami materi pelajaran hanya dengan menggunakan bahan ajar ini.
		Instruksi pembelajaran dapat dipahami tanpa penjelasan tambahan dari guru.	18. Saya dapat mengikuti langkah-langkah pembelajaran tanpa penjelasan tambahan dari guru.
		Contoh, latihan, dan evaluasi tersedia dalam satu bahan ajar.	19. Bahan ajar ini menyediakan contoh, latihan, dan evaluasi secara lengkap.
		Bahasa dan istilah dijelaskan secara jelas dan tidak ambigu.	20. Bahasa yang digunakan sulit dipahami dan menimbulkan salah pengertian.
		Alur pembelajaran dapat diikuti secara	21. Saya dapat belajar secara mandiri dengan mengikuti

		mandiri dari awal hingga akhir.	urutan pembelajaran yang ada.
	Adaptive (Adaptif)	Materi disesuaikan dengan tingkat kemampuan dan usia peserta didik.	22. Materi pelajaran mudah saya pahami sesuai dengan usia saya. 23. Tingkat kesulitan materi sesuai dengan kemampuan belajar saya.
		Penyajian materi relevan dengan perkembangan zaman dan teknologi.	24. Materi pelajaran berkaitan dengan perkembangan teknologi saat ini.
		Materi dapat digunakan dalam berbagai kondisi belajar (kelas/luring/daring).	25. Saya bisa belajar menggunakan materi ini baik secara langsung maupun online.
		Contoh dan ilustrasi sesuai dengan konteks kehidupan siswa.	26. Contoh dalam materi sesuai dengan kehidupan sehari-hari saya.
		Fleksibel digunakan oleh siswa dengan kecepatan belajar yang berbeda	27. Materi membantu siswa yang belajar cepat maupun lambat.
	User-friendly (mudah digunakan)	Bahasa yang digunakan sederhana dan	28. Bahasa dalam bahan ajar mudah saya pahami.

		komunikatif.	
		Tampilan bahan ajar menarik dan tidak membingungkan.	29. Tampilan bahan ajar menarik untuk dipelajari.
		Tata letak (layout) rapi dan konsisten.	30. Setiap bagian materi disusun secara teratur. 31. Tata letak bahan ajar terlihat tidak rapi.
		Petunjuk dan simbol mudah dipahami.	32. Simbol atau tanda yang digunakan jelas artinya. Petunjuk membantu saya menggunakan bahan ajar dengan benar. 33. Petunjuk dalam bahan ajar membingungkan
		Navigasi atau alur penggunaan bahan ajar jelas dan praktis	34. Urutan materi dalam bahan ajar jelas. 35. Saya sering bingung menentukan langkah selanjutnya saat menggunakan bahan ajar.
Media pembelajaran	Kemudahan Penggunaan (Ease of Use)	Media mudah diakses oleh siswa.	1. Saya dapat mengakses media pembelajaran dengan mudah.
		Navigasi menu jelas	

		dan mudah dipahami.	2. Menu dalam media pembelajaran membingungkan.
		Instruksi penggunaan mudah dimengerti.	3. Petunjuk penggunaan media pembelajaran mudah dipahami.
		Media dapat digunakan tanpa bantuan guru secara terus-menerus.	4. Saya dapat menggunakan media pembelajaran secara mandiri.
		Tidak memerlukan kemampuan teknologi yang tinggi.	5. Saya merasa kesulitan menggunakan media karena keterbatasan kemampuan teknologi.
	Daya Tarik dan Interaktivitas (Attractiveness & Interactivity)	Tampilan visual media menarik perhatian siswa.	6. Tampilan media pembelajaran terlihat biasa saja dan kurang menarik.
		Animasi/grafik mendukung pemahaman materi.	7. Animasi dalam media pembelajaran membantu saya memahami materi.
		Media melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran.	8. 9. Media pembelajaran mendorong saya untuk ikut mencoba dan berinteraksi.

		Interaksi dalam media membuat pembelajaran tidak membosankan.	10. Saya tidak mudah bosan saat belajar menggunakan media ini.
		Media mendorong siswa untuk terus berpartisipasi.	11. Media pembelajaran mendorong saya untuk terus mengikuti kegiatan belajar.
	Umpan Balik dan Evaluasi Langsung (Immediate Feedback)	Media memberikan hasil jawaban secara langsung.	12. Saya dapat mengetahui hasil jawaban segera setelah mengerjakan soal.
		Siswa dapat mengetahui benar atau salah setelah menjawab.	13. Saya dapat mengetahui jawaban saya benar atau salah setelah menjawab.
		Umpan balik membantu siswa memperbaiki kesalahan.	14. Saya dapat belajar dari kesalahan melalui umpan balik media. 15. Media pembelajaran langsung menampilkan hasil jawaban saya.
		Evaluasi dalam media sesuai dengan materi pembelajaran.	16. Evaluasi dalam media membantu saya mengulang materi pembelajaran.
		Hasil kuis membantu siswa mengukur	17. Saya dapat menilai kemampuan saya melalui hasil kuis.

		tingkat pemahaman	
	Kolaborasi dan Kompetisi (Collaboration & Competition)	Media mendorong kerja sama antar siswa.	18. Media pembelajaran tidak mendukung kerja sama antar siswa. 19. Saya jarang bekerja sama dengan teman saat menggunakan media pembelajaran.
		Siswa dapat berdiskusi dengan teman saat menggunakan media.	20. Saya dapat berdiskusi dengan teman ketika menggunakan media pembelajaran
		Fitur skor/peringkat meningkatkan semangat belajar.	21. Adanya skor atau peringkat membuat saya lebih semangat belajar.
		Kompetisi dalam media membuat siswa lebih antusias.	22. Saya merasa tertantang untuk belajar lebih baik melalui kompetisi.
		Media menumbuhkan sportivitas dalam belajar.	23. Saya belajar menerima hasil dengan lapang dada saat menggunakan media.
	Motivasi dan Minat Belajar (Learning Motivation &	Media meningkatkan semangat siswa dalam belajar.	24. Saya merasa termotivasi mengikuti pelajaran dengan menggunakan

	Interest)		media ini. 25. Media pembelajaran menambah semangat saya untuk belajar.
		Media membuat siswa lebih tertarik pada materi pelajaran.	26. Media pembelajaran membuat materi pelajaran menjadi lebih menarik. 27. Saya lebih tertarik mempelajari materi ketika menggunakan media pembelajaran.
		Siswa merasa senang saat belajar menggunakan media.	28. Media pembelajaran menambah semangat saya untuk belajar.
		Media mendorong siswa untuk belajar lebih aktif.	29. Media pembelajaran mendorong saya untuk lebih aktif dalam belajar.
		Media membuat siswa ingin mengikuti pembelajaran sampai selesai.	30. Media pembelajaran tidak membuat saya bertahan mengikuti pelajaran sampai selesai.

	Pemahaman dan Hasil Belajar (Learning Comprehension & Outcome)	Media membantu siswa memahami materi pelajaran.	31. Penjelasan materi melalui media menjadi lebih jelas bagi saya.
		Siswa lebih mudah mengingat materi yang dipelajari.	32. Saya lebih mudah mengingat materi setelah belajar menggunakan media.
		Media membantu siswa menjawab soal dengan lebih baik.	33. Saya tetap kesulitan menjawab soal meskipun menggunakan media.
		Hasil belajar siswa meningkat setelah menggunakan media.	34. Media pembelajaran tidak berpengaruh terhadap hasil belajar saya.
		Media membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran.	35. Media pembelajaran mendukung saya mencapai target belajar.
Minat belajar	Perasaan senang	Merasa senang mengikuti pembelajaran.	1. Saya merasa senang mengikuti pembelajaran di kelas. 2. Pembelajaran membuat saya merasa gembira saat mengikutinya.

		Tidak merasa tertekan saat belajar.	3. Saya tidak merasa tertekan saat mengikuti pembelajaran. 4. Suasana belajar membuat saya merasa rileks.
		Menikmati proses pembelajaran di kelas.	5. Saya menikmati proses pembelajaran yang berlangsung di kelas.
		Merasa nyaman dengan suasana pembelajaran.	6. Saya merasa nyaman dengan suasana pembelajaran di kelas.
		Merasa puas setelah mengikuti pembelajaran.	7. Pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang memuaskan.
	Ketertarikan terhadap pelajaran	Tertarik pada materi yang disampaikan.	8. Saya tertarik pada materi pelajaran yang disampaikan guru. 9. Materi pelajaran terasa kurang menarik bagi saya.
		Merasa penasaran untuk mempelajari materi lebih lanjut.	10. Saya merasa penasaran untuk mempelajari materi lebih lanjut. 11. Materi pelajaran membuat saya ingin mencari tahu lebih banyak.

		Antusias saat pembelajaran dimulai.	12. Saya merasa antusias saat pembelajaran dimulai. 13. Saya bersemangat mengikuti pelajaran sejak awal. 14. Saya mengikuti pembelajaran tanpa antusiasme.
		Merasa materi pelajaran penting untuk dipelajari.	15. Saya merasa materi pelajaran penting untuk dipelajari.
		Ingin mengetahui lebih dalam isi pelajaran.	16. Materi pelajaran mendorong saya untuk belajar lebih mendalam.
	Perhatian dan pemusatan pikiran saat belajar	Fokus memperhatikan penjelasan guru.	17. Saya fokus memperhatikan penjelasan guru saat pembelajaran berlangsung.
		Tidak mudah terganggu oleh hal lain saat belajar.	18. Saya tetap fokus meskipun ada hal lain di sekitar saya. 19. Konsentrasi saya sering terganggu selama pembelajaran.
		Memperhatikan materi yang disajikan.	20. Saya memperhatikan materi yang disajikan selama pembelajaran.

		Mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir.	21. Saya tetap mengikuti pelajaran hingga kegiatan pembelajaran selesai.
		Memusatkan pikiran pada tugas yang diberikan.	22. Saya mengerjakan tugas dengan penuh perhatian.
	Keterlibatan aktif dalam pembelajaran	Aktif bertanya saat pembelajaran berlangsung.	23. Saya aktif bertanya kepada guru saat pembelajaran berlangsung. 24. Saya mengajukan pertanyaan ketika ada materi yang belum saya pahami.
		Aktif menjawab pertanyaan guru.	25. Saya aktif mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan.
		Berpartisipasi dalam diskusi kelas.	26. Saya menyampaikan pendapat saat diskusi berlangsung.
		Terlibat dalam kegiatan pembelajaran.	27. Saya terlibat aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.
		Berani mengemukakan pendapat.	28. Saya tidak takut menyampaikan pendapat saat pembelajaran.
		Kemauan dan usaha untuk	29. Saya berusaha memahami materi
		Berusaha memahami	

	belajar serta mencapai hasil terbaik	materi dengan sungguh-sungguh.	pelajaran dengan sungguh-sungguh. 30. Saya memperhatikan pelajaran agar benar-benar paham materi.
		Mengerjakan tugas dengan penuh tanggung jawab.	31. Saya menyelesaikan tugas tepat waktu sesuai arahan guru.
		Tidak mudah menyerah saat menemui kesulitan belajar.	32. Saya mencoba kembali ketika mengalami kesulitan dalam belajar.
		Berusaha memperoleh hasil belajar yang maksimal.	33. 34. Saya belajar dengan tujuan mendapatkan hasil yang baik.
		Belajar kembali materi di luar jam pelajaran.	35. Saya belajar kembali materi pelajaran di luar jam sekolah.

Uji validitas X2 Media Zep Quiz

		P01	P02	P03	P04	P05	P06	P07	P08	P09	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	P31	P32	P33	P34	P35	TOTAL	
P01	Pearson Correlation	1	.712 [*]	.824 [*]	.784 [*]	.251	.888 [*]	.783 [*]	.638 [*]	.984 [*]	.443	.832 [*]	.774 [*]	.811 [*]	.855 [*]	-.257	.824 [*]	.490	.670	.840 [*]	-.373	.674	.689 [*]	.811 [*]	.689 [*]	.295	.887 [*]	.840 [*]	.837 [*]	.767 [*]	.202	.832 [*]	.616	.783 [*]	.703 [*]	.591	.939 [*]	
	Sig. (2-tailed)		.021	.003	.007	.495	.001	.007	.047	.001	.299	.000	.008	.004	.003	.714	.003	.100	.034	.846 [*]	-.288	.033	.034	.004	.007	.495	.001	.002	.003	.010	.075	.008	.009	.007	.033	.073	.000	
N		10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
P02	Pearson Correlation	.712 [*]	1	.570	.558	-.180	.634 [*]	.724 [*]	.773 [*]	.713 [*]	.107	.712 [*]	.737 [*]	.642 [*]	.655 [*]	-.219	.814 [*]	.678 [*]	.868 [*]	.250	-.170	.634 [*]	.608	.642 [*]	.499	.027	.785 [*]	.848 [*]	.832 [*]	.769 [*]	.429	.611 [*]	.584	.517	.556	.437	.802 [*]	
	Sig. (2-tailed)			.085	.095	.059	.048	.016	.009	.021	.769	.021	.016	.045	.040	.545	.004	.031	.001	.495	.840	.048	.002	.045	.152	.940	.007	.002	.009	.009	.217	.034	.077	.126	.085	.296	.005	
N		10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	
P03	Pearson Correlation	.824 [*]	.570	1	.490	.497	.890 [*]	.887 [*]	.487	.735 [*]	.263	.824 [*]	.827 [*]	.731 [*]	.814 [*]	-.306	.712 [*]	.681	.608	.881 [*]	-.347	.765 [*]	.765 [*]	.820 [*]	.536	.428	.797 [*]	.861 [*]	.876 [*]	.695 [*]	.629	.745 [*]	.735 [*]	.814 [*]	.843 [*]	.714	.900 [*]	
	Sig. (2-tailed)		.003	.085	1	.930	.043	.000	.000	.154	.015	.490	.003	.003	.016	.004	.309	.021	.030	.083	.037	.326	.022	.010	.004	.108	.218	.023	.030	.034	.028	.857	.014	.015	.004	.000	.020	.000
N		10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	
P04	Pearson Correlation	.784 [*]	.558	.490	1	1	.079	.787 [*]	.697 [*]	.538	.566	.102	.581	.788 [*]	.536	.818 [*]	-.432	.912 [*]	.400	.580	.825 [*]	-.343	.785 [*]	.577	.824 [*]	.865 [*]	.141	.805 [*]	.772 [*]	.577	.831 [*]	.879	.884 [*]	.628	.818 [*]	.677 [*]	.509	.827 [*]
	Sig. (2-tailed)		.007	.095	.030		.829	.007	.028	.109	.088	.788	.078	.007	.847	.004	.148	.000	.191	.079	.003	.322	.023	.081	.090	.001	.698	.002	.009	.081	.003	.848	.026	.852	.004	.032	.136	.003
N		10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	
P05	Pearson Correlation	.638 [*]	.724 [*]	.890 [*]	.697 [*]	1	.285	.981	-.239	.086	.348	.251	.684	.119	.391	-.045	.220	-.048	.380	.242	.302	.113	.049	.195	.615	.100	.141	.113	-.305	.300	.166	.008	.160	.184	.376	.248	.184	.248
	Sig. (2-tailed)		.495	.003	.043	.829	.428	.319	.507	.782	.325	.485	.801	.744	.319	.415	.801	.842	.883	.279	.089	.386	.757	.893	.687	.008	.784	.687	.757	.848	.389	.647	.831	.659	.651	.289	.504	
N		10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	
P06	Pearson Correlation	.888 [*]	.634	.899 [*]	.785 [*]	.285	1	.876 [*]	.496	.701 [*]	.329	.823 [*]	.742 [*]	.747 [*]	.818 [*]	-.530	.827 [*]	.683 [*]	.774 [*]	.779 [*]	-.386	.687 [*]	.810 [*]	.811 [*]	.599	.284	.745 [*]	.683 [*]	.674 [*]	.767 [*]	.021	.758	.640 [*]	.859	.820 [*]	.481	.905 [*]	
	Sig. (2-tailed)		.001	.049	.000	.007	.424	.001	.081	.145	.011	.354	.003	.014	.013	.004	.115	.003	.019	.008	.009	.271	.035	.004	.004	.087	.437	.813	.026	.832	.010	.853	.011	.843	.001	.004	.160	.000
N		10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	
P07	Pearson Correlation	.787 [*]	.724 [*]	.896 [*]	.687 [*]	.319	.876 [*]	1	.464	.713 [*]	.077	.826 [*]	.814 [*]	.642 [*]	.882 [*]	-.497	.814 [*]	.848 [*]	.717 [*]	.559	-.389	.815 [*]	.851 [*]	.783 [*]	.499	.387	.702 [*]	.763 [*]	.770 [*]	.683 [*]	.245	.820 [*]	.712 [*]	.793 [*]	.818 [*]	.817	.803 [*]	
	Sig. (2-tailed)		.007	.018	.000	.028	.319	.001	.177	.031	.768	.000	.004	.045	.001	.154	.004	.003	.030	.100	.000	.002	.008	.002	.152	.312	.014	.010	.009	.037	.495	.004	.011	.006	.004	.176	.000	
N		10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	
P08	Pearson Correlation	.697 [*]	.634	.899 [*]	.785 [*]	.285	1	.876 [*]	.496	.701 [*]	.329	.823 [*]	.742 [*]	.747 [*]	.818 [*]	-.530	.827 [*]	.683 [*]	.774 [*]	.779 [*]	-.386	.687 [*]	.810 [*]	.811 [*]	.599	.284	.745 [*]	.683 [*]	.674 [*]	.767 [*]	.021	.758	.640 [*]	.859	.820 [*]	.481	.905 [*]	
	Sig. (2-tailed)		.007	.018	.000	.028	.319	.001	.177	.031	.768	.000	.004	.045	.001	.154	.004	.003	.030	.100	.000	.002	.008	.002	.152	.312	.014	.010	.009	.037	.495	.004	.011	.006	.004	.176	.000	
N		10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	
P09	Pearson Correlation	.888 [*]	.634	.899 [*]	.785 [*]	.285	1	.876 [*]	.496	.701 [*]	.329	.823 [*]	.742 [*]	.747 [*]	.818 [*]	-.530	.827 [*]	.683 [*]	.774 [*]	.779 [*]	-.386	.687 [*]	.810 [*]	.811 [*]	.599	.284	.745 [*]	.683 [*]	.674 [*]	.767 [*]	.021	.758	.640 [*]	.859	.820 [*]	.481	.905 [*]	
	Sig. (2-tailed)		.007	.018	.000	.028	.319	.001	.177	.031	.768	.000	.004	.045	.001	.154	.004	.003	.030	.100	.000	.002	.008	.002	.152	.312	.014	.010	.009	.037	.495	.004	.011	.006	.004	.176	.000	
N		10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	
P10	Pearson Correlation	.888 [*]	.634	.899 [*]	.785 [*]	.285	1	.876 [*]	.496	.701 [*]	.329	.823 [*]	.742 [*]	.747 [*]	.818 [*]	-.530	.827 [*]	.683 [*]	.774 [*]	.779 [*]	-.386	.687 [*]	.810 [*]	.811 [*]	.599	.284	.745 [*]	.683 [*]	.674 [*]	.767 [*]	.021	.758	.640 [*]	.859	.820 [*]	.481	.905 [*]	
	Sig. (2-tailed)		.007	.018	.000	.028	.319	.001	.177	.031	.768	.000	.004	.045	.001	.154	.004	.003	.030	.100	.000	.002	.008	.002	.152	.312	.014	.010	.009	.037	.495	.004	.011	.006	.004	.176	.000	
N		10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	
P11	Pearson Correlation	.832 [*]	.712 [*]	.824 [*]	.581	.251	.823 [*]	.526 [*]	.629	.949	.111	1	.774 [*]	.499	.783 [*]	-.480	.740 [*]	.802 [*]	.826 [*]	.537 [*]	-.257	.674 [*]	.827 [*]	.855 [*]	.353	.181	.546	.865 [*]	.869 [*]	.712 [*]	.139	.678 [*]	.750 [*]	.763 [*]	.770 [*]	.427	.815 [*]	
	Sig. (2-tailed)		.050	.021	.003	.778	.485	.003	.000	.220	.100	.761	.009	.142	.007	.160	.014	.002	.003	.119	.474	.033	.003	.003	.317	.616	.102	.036	.834	.021	.702	.031	.812	.007	.009	.216	.004	
N		10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	
P12	Pearson Correlation	.774 [*]	.732 [*]	.827 [*]	.788 [*]	.045	.742 [*]	.814 [*]	.730 [*]	.728	.190	.774 [*]	1	.695 [*]	.896 [*]	-.204	.827 [*]	.520	.642	.519	-.484	.792 [*]	.768 [*]	.874 [*]	.815	.026	.893 [*]	.821 [*]	.768 [*]	.814 [*]	.173	.845 [*]	.796 [*]	.814 [*]	.836 [*]	.695 [*]	.808 [*]	
	Sig. (2-tailed)		.007	.003	.000	.803	.001	.001	.001	.001	.013	.001	.001	.001	.001	.001	.001	.001	.001	.001	.001	.001	.001	.001	.001	.001	.001	.001	.001	.001	.001	.001	.001	.001	.001	.001	.001	
N		10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	
P13	Pearson Correlation	.811 [*]	.642 [*]	.731 [*]	.636	.119	.747 [*]	.842 [*]	.889 [*]	.499	.499	.885 [*]	1	.642 [*]	.379	.642	.499	.570	.471	-.532	.774 [*]	.685 [*]	.792 [*]	.695 [*]	.049	.827 [*]	.884	.784 [*]	.610	.147	.731 [*]	.778	.491	.734 [*]	.723	.788 [*]		
	Sig. (2-tailed)																																					

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

ANGKET KARAKTERISTIK BAHAN AJAR

Identitas Responden

Nama :

Kelas :

Tanggal :

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang paling sesuai dengan pendapat Saudara.

Pilihan	Keterangan
SS	Sangat Setuju
S	Setuju
R	Ragu-ragu
TS	Tidak Setuju
STS	Sangat Tidak Setuju

No.	Pernyataan	SS (5)	S (4)	R (3)	TS (2)	STS (1)
1	Tujuan pembelajaran tidak dijelaskan secara jelas sejak awal pembelajaran.					
2	Saya dapat mengikuti petunjuk penggunaan bahan ajar dengan mudah.					
3	Urutan materi memudahkan saya memahami isi pembelajaran.					
4	Saya mengalami kesulitan memahami materi karena urutannya kurang tepat.					
5	Contoh yang diberikan dalam bahan ajar membantu saya memahami materi.					
6	Saya tidak mendapatkan umpan balik setelah mengerjakan evaluasi.					
7	Isi materi sudah mencakup semua hal penting yang harus saya pelajari.					
8	Penjelasan materi disampaikan secara lengkap dan mudah dipahami.					

No.	Pernyataan	SS (5)	S (4)	R (3)	TS (2)	STS (1)
9	Rangkuman materi memudahkan saya memahami isi pelajaran.					
10	Rangkuman materi kurang membantu dalam memahami pelajaran.					
11	Latihan soal sesuai dengan materi yang telah dipelajari.					
12	Materi dalam bahan ajar ini sulit dipahami tanpa bantuan sumber lain.					
13	Saya dapat memahami materi pelajaran hanya dengan menggunakan bahan ajar ini.					
14	Saya dapat mengikuti langkah-langkah pembelajaran tanpa penjelasan tambahan dari guru.					
15	Bahan ajar ini menyediakan contoh, latihan, dan evaluasi secara lengkap.					
16	Bahasa yang digunakan sulit dipahami dan menimbulkan salah pengertian.					
17	Saya dapat belajar secara mandiri dengan mengikuti urutan pembelajaran yang ada.					
18	Materi pelajaran mudah saya pahami sesuai dengan usia saya.					
19	Tingkat kesulitan materi sesuai dengan kemampuan belajar saya.					
20	Materi pelajaran berkaitan dengan perkembangan teknologi saat ini.					
21	Saya bisa belajar menggunakan materi ini baik secara langsung maupun online.					
22	Contoh dalam materi sesuai dengan kehidupan sehari-hari saya.					
23	Materi membantu siswa yang belajar cepat maupun lambat.					
24	Bahasa dalam bahan ajar mudah saya pahami.					
25	Tampilan bahan ajar menarik untuk dipelajari.					
26	Setiap bagian materi disusun secara teratur.					
27	Tata letak bahan ajar terlihat tidak rapi.					
28	Simbol atau tanda yang digunakan jelas artinya.					
29	Urutan materi dalam bahan ajar jelas.					
30	Saya sering bingung menentukan langkah selanjutnya saat menggunakan bahan ajar.					

ANGKET MEDIA ZEP QUIZ

Identitas Responden

Nama :

Kelas :

Tanggal :

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang paling sesuai dengan pendapat Saudara.

Pilihan	Keterangan
SS	Sangat Setuju
S	Setuju
R	Ragu-ragu
TS	Tidak Setuju
STS	Sangat Tidak Setuju

No.	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
1	Saya dapat mengakses media pembelajaran dengan mudah.					
2	Menu dalam media pembelajaran membingungkan.					
3	Petunjuk penggunaan media pembelajaran mudah dipahami.					
4	Saya dapat menggunakan media pembelajaran secara mandiri.					
5	Saya merasa kesulitan menggunakan media karena keterbatasan kemampuan teknologi.					
6	Tampilan media pembelajaran terlihat biasa saja dan kurang menarik.					
7	Animasi dalam media pembelajaran membantu saya memahami materi.					
8	Media pembelajaran mendorong saya untuk ikut mencoba dan berinteraksi.					

No.	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
9	Saya tidak mudah bosan saat belajar menggunakan media ini.					
10	Media pembelajaran mendorong saya untuk terus mengikuti kegiatan belajar.					
11	Saya dapat mengetahui hasil jawaban segera setelah mengerjakan soal.					
12	Saya dapat mengetahui jawaban saya benar atau salah setelah menjawab.					
13	Saya dapat belajar dari kesalahan melalui umpan balik media.					
14	Evaluasi dalam media membantu saya mengulang materi pembelajaran.					
15	Saya dapat menilai kemampuan saya melalui hasil kuis.					
16	Saya jarang bekerja sama dengan teman saat menggunakan media pembelajaran.					
17	Saya dapat berdiskusi dengan teman ketika menggunakan media pembelajaran.					
18	Adanya skor atau peringkat membuat saya lebih semangat belajar.					
19	Saya merasa tertantang untuk belajar lebih baik melalui kompetisi.					
20	Saya belajar menerima hasil dengan lapang dada saat menggunakan media.					
21	Media pembelajaran menambah semangat saya untuk belajar.					
22	Saya lebih					

ANGKET MINAT BELAJAR SISWA

Identitas Responden

Nama :

Kelas :

Tanggal :

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang paling sesuai dengan pendapat Saudara.

Pilihan	Keterangan
SS	Sangat Setuju
S	Setuju
R	Ragu-ragu
TS	Tidak Setuju
STS	Sangat Tidak Setuju

No.	Pernyataan	SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
1	Saya merasa senang mengikuti pembelajaran di kelas.					
2	Pembelajaran membuat saya merasa gembira saat mengikutinya.					
3	Saya tidak merasa tertekan saat mengikuti pembelajaran.					
4	Suasana belajar membuat saya merasa rileks.					
5	Saya menikmati proses pembelajaran yang berlangsung di kelas.					
6	Saya merasa nyaman dengan suasana pembelajaran di kelas.					
7	Pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang					

No.	Pernyataan	SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)
	memuaskan.					
8	Saya tertarik pada materi pelajaran yang disampaikan guru.					
9	Materi pelajaran terasa kurang menarik bagi saya.					
10	Saya merasa penasaran untuk mempelajari materi lebih lanjut.					
11	Saya bersemangat mengikuti pelajaran sejak awal.					
12						

Nilai Angket Variabel X1

Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	Total	
R1	3	4	5	3	4	4	3	4	1	4	2	3	4	5	2	3	3	4	5	5	5	2	5	3	2	3	2	3	5	3	4	108
R2	3	4	4	4	3	4	4	3	5	5	3	4	4	5	5	3	5	2	4	5	3	4	1	4	5	4	5	3	4	4	116	
R3	5	5	5	4	5	3	5	5	5	5	3	5	5	2	4	3	2	2	5	2	3	5	5	2	4	4	5	5	5	3	121	
R4	5	4	4	1	5	4	5	5	5	4	4	5	3	5	5	5	5	4	5	5	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	114	
R5	4	2	5	5	4	4	3	3	3	3	5	3	1	5	4	3	4	1	4	5	5	5	3	4	4	5	4	5	3	3	112	
R6	5	5	5	4	4	3	2	3	3	4	5	4	5	5	5	5	3	3	3	3	5	5	5	5	5	5	2	4	5	5	125	
R7	3	2	3	5	5	3	5	5	4	4	4	3	1	5	5	4	5	4	5	5	3	4	3	3	4	3	5	3	5	4	117	
R8	5	4	5	4	4	4	1	4	3	1	5	3	4	5	4	3	4	4	5	2	4	3	3	5	4	4	5	5	4	4	115	
R9	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	3	4	5	5	3	3	4	2	3	2	4	5	5	3	5	4	4	5	5	3	123	
R10	3	5	5	4	4	4	2	4	3	4	5	4	4	3	5	2	4	3	5	2	3	5	3	5	5	5	4	5	4	4	118	
R11	5	5	2	2	4	5	2	5	5	5	2	5	2	5	4	3	5	5	3	2	4	4	2	3	2	4	3	3	5	3	109	
R12	5	2	1	4	5	5	3	5	5	5	4	4	5	5	4	3	4	3	5	5	3	5	5	5	1	4	5	5	2	4	121	
R13	4	4	5	5	5	3	5	3	4	2	5	4	4	3	4	2	4	2	4	2	2	3	4	5	4	5	5	5	5	4	116	
R14	4	5	4	3	4	4	5	5	5	4	5	4	4	3	1	3	4	2	5	4	4	4	4	4	1	5	5	4	4	4	117	
R15	5	4	5	5	3	5	5	4	5	5	2	5	4	2	5	4	5	4	5	4	4	3	4	4	4	5	2	4	4	5	126	
R16	2	5	4	4	4	4	3	2	4	4	5	5	4	5	4	4	5	4	5	2	3	3	3	4	5	3	1	5	3	2	111	
R17	5	5	5	3	2	4	4	3	5	5	4	5	5	5	1	5	4	5	4	3	2	5	4	5	3	5	4	5	4	3	122	
R18	5	5	4	3	4	4	2	4	3	4	5	4	4	3	5	5	4	3	3	4	3	4	5	3	2	5	4	5	3	3	115	
R19	4	4	4	5	5	5	2	5	4	4	4	3	5	5	2	4	5	5	5	4	2	5	5	4	4	4	5	3	3	5	124	
R20	5	5	4	5	4	4	1	5	3	5	4	3	2	4	4	5	2	3	4	4	4	3	4	1	3	4	5	4	5	4	113	
R21	5	5	1	4	5	5	4	4	5	3	1	3	5	5	3	5	5	4	3	5	3	5	4	3	5	3	5	4	3	5	120	
R22	4	5	5	5	5	5	2	3	5	5	1	4	4	4	2	3	1	3	4	5	2	5	3	4	5	5	4	2	4	3	112	
R23	3	5	4	4	3	4	4	4	5	5	2	3	3	4	5	3	5	2	5	4	5	3	5	4	5	5	2	5	2	5	118	
R24	5	5	3	4	2	5	3	5	3	3	5	4	5	5	4	4	3	4	4	4	4	3	4	2	2	4	3	4	5	5	116	
R25	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	3	4	3	5	3	3	5	4	5	5	2	5	1	2	5	4	5	123	

Nilai Angket X2 Media Pembelajaran Zep Quiz

responder	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	Total	
R1	4	4	5	4	4	4	3	4	4	5	2	3	2	5	5	1	5	5	5	4	3	1	4	2	3	3	1	4	99	
R2	5	4	4	4	4	4	2	5	4	5	5	3	3	3	2	5	4	5	4	5	4	1	3	5	3	5	4	2	107	
R3	4	4	1	5	5	3	5	1	5	4	4	3	4	5	5	4	4	4	5	2	5	5	4	5	2	3	5	4	110	
R4	3	3	2	2	4	3	4	5	5	5	4	4	5	4	3	5	5	3	3	5	5	3	5	5	4	4	2	1	106	
R5	5	4	3	3	5	2	3	4	5	4	3	5	3	1	3	4	2	3	4	4	3	4	5	5	4	4	4	3	102	
R6	2	1	5	5	5	1	4	4	5	3	5	2	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	117	
R7	4	2	4	5	5	5	5	5	5	4	5	2	5	1	5	5	3	5	4	4	5	5	1	3	4	3	3	5	112	
R8	4	4	5	3	3	3	5	3	2	4	5	1	2	5	5	2	4	5	5	3	4	3	4	5	4	3	5	3	104	
R9	5	3	5	2	4	5	3	5	3	3	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	1	5	5	4	5	4	5	119	
R10	5	5	4	5	3	5	5	5	4	5	3	5	5	4	2	4	2	5	4	1	5	2	5	2	3	5	2	3	108	
R11	4	3	5	3	4	5	4	4	5	4	3	4	4	3	4	4	4	3	2	3	4	3	4	4	2	1	4	4	101	
R12	3	3	5	5	5	5	5	3	5	3	5	5	5	5	2	4	4	3	5	5	2	3	3	3	5	3	5	5	114	
R13	5	4	5	5	3	3	4	4	3	5	4	3	3	4	5	3	5	3	2	5	4	3	4	4	5	5	5	3	111	
R14	3	4	5	5	2	4	5	4	4	3	2	4	1	5	5	4	4	3	3	5	5	5	2	2	5	4	5	3	106	
R15	1	5	5	3	4	5	5	3	3	4	1	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	3	5	5	5	5	4	5	118	
R16	4	2	3	3	1	4	4	4	2	5	4	3	3	4	4	4	5	4	5	5	5	1	4	5	3	4	2	3	100	
R17	3	5	4	4	5	4	5	4	5	3	4	5	2	5	3	4	3	4	4	2	5	5	5	5	4	3	4	4	113	
R18	3	1	3	1	3	5	5	5	5	2	5	5	2	5	4	4	5	3	4	5	5	4	5	5	4	2	4	4	5	109
R19	3	5	2	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	3	2	5	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	3	115	
R20	3	1	1	3	3	5	5	3	3	4	4	4	3	4	3	5	5	3	5	5	5	4	5	4	2	3	5	4	104	
R21	5	5	5	4	2	5	2	4	5	5	5	5	5	2	5	4	4	3	5	4	3	5	4	5	4	3	5	4	117	
R22	4	4	3	3	4	4	5	4	3	5	5	3	1	4	4	4	5	4	5	2	4	5	2	2	5	5	2	4	105	
R23	5	4	3	3	4	2	4	3	3	5	3	4	2	3	5	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	111	
R24	4	4	5	2	4	2	5	5	4	2	5	4	5	1	2	5	5	4	5	4	3	4	3	3	5	5	4	5	109	
R25	5	5	2	5	5	5	5	4	3	4	5	4	5	3	5	5	3	5	4	5	2	4	4	4	3	5	3	2	4	114

Nilai Angket Minat Belajar Y

responder	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	Total
R1	5	3	5	2	4	4	3	4	4	3	4	3	5	5	4	5	5	3	3	3	4	5	4	1	2	5	4	2	104
R2	2	5	2	3	5	5	4	4	4	1	1	4	2	5	5	5	3	4	5	5	4	4	2	5	5	3	2	2	101
R3	3	4	5	3	2	4	5	4	3	2	3	5	5	3	5	5	3	4	4	5	5	5	3	4	4	3	3	5	109
R4	4	5	5	1	5	3	4	4	2	3	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	3	2	4	5	111
R5	3	3	4	5	1	2	4	5	3	5	5	4	4	4	3	5	3	2	4	4	5	3	3	5	5	2	1	2	99
R6	4	5	4	4	4	3	2	4	5	2	5	2	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	2	4	5	5	5	3	112
R7	4	3	4	4	4	4	4	5	5	3	5	2	4	5	3	3	4	3	5	4	2	3	4	4	3	4	3	5	106
R8	3	4	4	4	5	4	2	4	3	3	5	5	4	3	5	4	5	5	2	3	3	5	4	3	5	5	3	4	109
R9	2	2	5	3	3	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	2	4	5	5	5	5	5	4	4	4	3	4	114
R10	2	4	3	3	2	5	3	5	3	5	4	5	2	5	4	4	4	4	5	1	4	5	4	2	4	5	4	4	105
R11	4	4	5	5	5	1	3	5	3	5	3	2	4	5	3	5	3	3	1	3	2	4	4	5	4	4	4	4	103
R12	5	4	3	2	5	4	4	4	4	3	4	1	5	3	4	5	5	5	5	5	3	4	3	4	5	3	4	4	110
R13	4	4	3	2	3	3	4	5	3	5	4	5	3	4	3	5	3	3	3	5	2	2	5	4	4	5	4	4	104
R14	3	5	3	5	4	3	4	3	3	5	2	5	5	4	3	5	2	1	5	2	3	5	5	5	5	4	4	5	108
R15	2	4	4	5	2	3	5	5	3	5	4	3	3	4	5	5	5	5	2	5	4	5	5	3	5	4	4	5	115
R16	4	4	4	4	1	4	3	5	3	5	4	2	2	5	3	2	3	3	3	4	2	5	3	4	3	4	4	5	98
R17	5	4	4	4	5	5	2	3	3	3	5	3	3	3	3	4	5	4	4	3	5	4	4	4	5	5	4	3	109
R18	5	3	5	5	1	3	4	4	4	5	3	4	4	5	4	5	2	5	5	4	4	5	3	3	4	4	5	3	111
R19	5	5	5	2	2	2	5	4	3	1	5	5	5	5	3	5	5	2	5	5	4	4	5	3	5	2	5	5	112
R20	1	4	4	2	4	5	1	4	3	4	5	5	5	4	3	3	4	3	4	4	2	2	4	5	5	4	4	4	102
R21	4	4	1	1	5	4	5	2	4	5	2	5	3	5	5	5	5	2	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	113
R22	5	4	5	3	3	5	3	4	4	4	3	3	2	4	1	3	5	4	4	5	5	2	5	3	4	4	5	5	107
R23	3	5	4	5	4	1	4	5	4	4	5	5	4	3	2	2	4	4	5	4	1	5	4	4	4	4	4	5	108
R24	4	5	4	2	4	3	5	5	2	5	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	5	5	4	2	104
R25	5	4	5	4	3	2	4	5	5	5	5	2	5	4	3	5	3	5	3	3	4	4	5	5	3	2	4	4	111

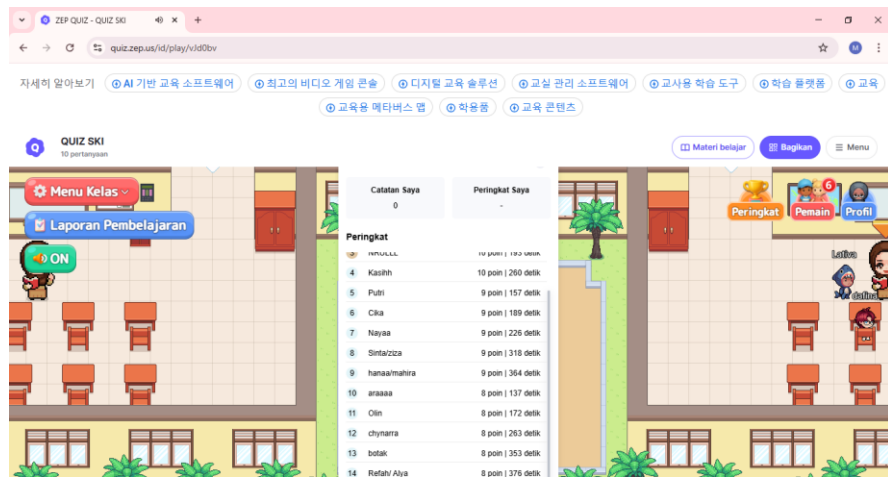
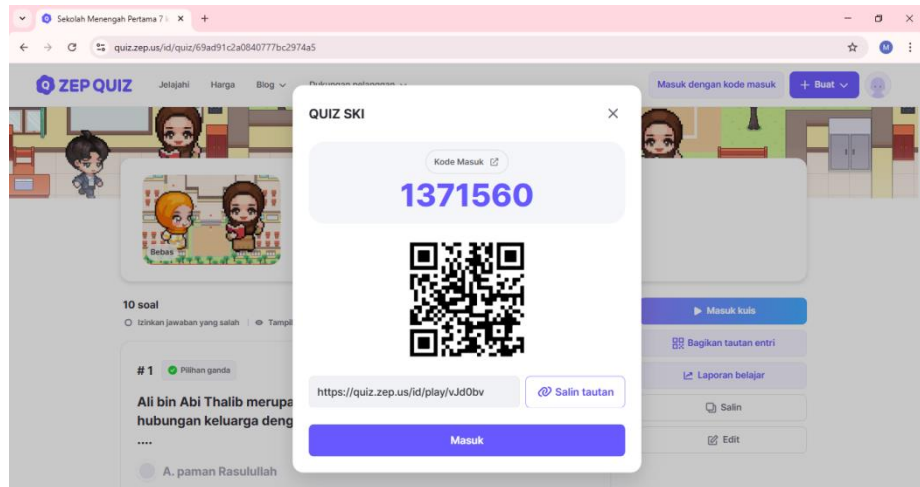
Daftar Hasil Angket

Res	Karakteristik bahan ajar X1	Media pembelajaran Zep Quiz X2	Minat Belajar Y
1	108	99	104
2	116	107	101
3	121	110	109
4	114	106	111
5	112	102	99
6	125	117	112
7	117	112	106
8	115	104	109
9	123	119	114
10	118	108	105
11	109	101	103
12	121	114	110
13	116	111	104
14	117	106	108
15	126	118	115
16	111	100	98
17	122	113	109
18	115	109	111
19	124	115	112
20	113	104	102
21	120	117	113
22	112	105	107
23	118	111	108
24	116	109	104
25	123	114	111

DOKUMENTASI









**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
PROGRAM PASCASARJANA**

Jl. Dr. A. Hani No 1 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-7003044 Fax (0732) 21010 Curup 29119
Website : www.pascasarjana.iaicurup.ac.id

**KEPUTUSAN
DIREKTUR PASCASARJANA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
Nomor : 018 Tahun 2026**

Tentang
**PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN II DALAM PENULISAN TESIS
PROGRAM PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PASCASARJANA (S2) INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

- Menimbang :** a. Bahwa untuk kelancaran penulisan Tesis mahasiswa, perlu ditunjuk Dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud;
- b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai Pembimbing I dan II;
- Mengingat :** 1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Agama Islam Negeri Curup;
3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup;
4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan, Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana, dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi;
5. Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor B.II/3/15447/2018 tanggal 18 April 2018 tentang Pengangkatan Rektor Institut Agama Islam (IAIN) Curup Periode 2022-2026;
6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 6271 Tanggal 05 November 2014 tentang Izin Penyelenggaraan Program Pascasarjana (S2) Pada STAIN Curup;
7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor 1195/In.34/R/Kp.07.05/09/2023 tentang Pengangkatan Direktur Pascasarjana IAIN Curup.

MEMUTUSKAN:

Menetapkan Saudara:

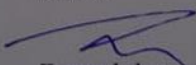
- Pertama :** 1. **Dr. H. Kurniawan, S.Ag., M.Pd** 19721207 199803 1 007
2. **Dr. Amrullah, M.Pd.I** 19850328 202012 1 001

Dosen Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan Tesis mahasiswa:

NAMA : Miryana Hastuti
NIM : 24871009
JUDUL TESIS : Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Information And Communication Technology (ICT) Zep Quiz Terhadap Minat Belajar pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

- Kedua :** Proses Bimbingan dengan Pembimbing I dan Pembimbing II dilakukan 10 kali dan dapat dibuktikan dengan Kartu Bimbingan Tesis;
- Ketiga :** Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten Tesis. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan;
- Keempat :** Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku;
- Kelima :** Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya;
- Keenam :** Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah Tesis tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan;
- Ketujuh :** Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku.

Ditetapkan di Curup
Pada tanggal, 06 Januari 2026
Direktur,


Hamengkubuwono

- Tembusan
1. Rektor IAIN Curup;
 2. Bendahara IAIN Curup;
 3. Kasubag TU Pascasarjana IAIN Curup;
 4. Kepala Perpustakaan IAIN Curup;
 5. Pembimbing I dan II;
 6. Mahasiswa yang bersangkutan;
 7. Arsip Pascasarjana IAIN Curup.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN REJANG LEBONG
Jalan S. Sukowati No. 62 Curup, Telp/Fax (0732) 21041 Faksimili (0732) 21041 Pos 39114
Website : kemenagreganglebong.com, Email : kemenagreganglebong@gmail.com

REKOMENDASI IZIN PENELITIAN
Nomor: 16/Kk.07.03.2/TL.00/01/2026

Berdasarkan Surat Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup Program Pascasarjana Nomor : 122 /In.34/PCS/PP.00.9/01/2026. Hal Rekomendasi Izin Penelitian, dengan ini memberikan Rekomendasi Penelitian Kepada:

Nama : Miryana Hastuti
NIM : 24871009
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Judul Tesis : Pengaruh Karakteristik Bahan Ajar dan Media Pembelajaran Zep Quiz Terhadap Minat Belajar pada Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs. Bunayya Islamic School
Waktu Penelitian : 29 Januari 2026 s.d 29 Juli 2026
Tempat Penelitian : MTs Bunayya Islamic School

Dengan Ketentuan sebagai berikut:

1. Sebelum melakukan penelitian harus melapor kepada Kepala Madrasah yang bersangkutan
2. Selama pelaksanaan penelitian tidak mengganggu kegiatan proses belajar mengajar yang dilaksanakan pada Madrasah yang bersangkutan
3. Setelah selesai melaksanakan penelitian, agar menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Kantor Kementerian Agama Kabupaten Rejang Lebong Cq. Seksi Pendidikan Madrasah

Asli: Surat izin penelitian ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Rejang Lebong, 30 Januari 2026
Kepala,



Lukman

Tembusan
Rektor IAIN Curup

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN).



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Jalan Basuki Rahmat No.10 ■ Telp. (0732) 24622 Curup

SURAT IZIN

Nomor : 503/029/IP/DPMPTSP/1/2026

TENTANG PENELITIAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP KABUPATEN REJANG LEBONG

- Dasar :
1. Keputusan Bupati Rejang Lebong Nomor 14 Tahun 2022 Tentang Pelimpahan Kewenangan Penandatanganan Dan Pengelolaan Perizinan dan Non Perizinan Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong.
 2. Surat Dari Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Rejang Lebong Nomor : 070/35/Bid.III/BKBP/2026 tanggal 23 Januari 2026 Hal Rekomendasi Penelitian.
 3. Surat dari Direktur Program Pasca Sarjana IAIN Curup Nomor : 109/In.34/PCS/PP.00.9/01/2026 tanggal 22 Januari 2026 Hal Rekomendasi Izin Penelitian.

Dengan ini mengizinkan, melaksanakan Penelitian kepada :

Nama / TTL	: Miryana Hastuti / Pagar Gunung, 22 Maret 2002
NIM	: 24871009
Pekerjaan	: Mahasiswa
Program Studi/ Fakultas	: S2 Pendidikan Agama Islam / Tarbiyah
Judul Tesis	: "Pengaruh Karakteristik Bahan Ajar Dan Media Pembelajaran Zep Quis Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di MTs Bunayya Islamic School Rejang Lebong"
Lokasi Penelitian	: MTs. Bunayya Islamic School Rejang Lebong
Waktu Penelitian	: 27 Januari s.d 27 Juli 2026
Penanggung Jawab	: Direktur Pasca Sarjana IAIN Curup

Dengan ketentuan sebagai berikut:

- a) Harus mentaati semua ketentuan Perundang-Undangan yang berlaku.
- b) Selesai melakukan penelitian agar melaporkan/menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong.
- c) Apabila masa berlaku Izin ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai perpanjangan izin Penelitian harus diajukan kembali kepada instansi pemohon.sp
- d) Izin ini dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat Izin ini tidak menaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut di atas.

Demikian Izin ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Curup
 Pada Tanggal : 27 Januari 2026



Kepala Dinas Penanaman Modal dan
 Pelayanan Terpadu Satu Pintu
 Kabupaten Rejang Lebong

AGUS, SH
 Pembina (IV/a)
 NIP. 19780810 200903 1 004

Tembusan :

1. Kepala Badan Kesbangpol Kab. RL
2. Direktur Pasca Sarjana IAIN Curup
3. Kepala Sekolah MTs Bunayya Islamic School RL
4. Yang Bersangkutan
5. Arsip

SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Guntur Gunawan, M. Kom.**

NIP : 19800703 2009011007

Menyatakan bahwa instrumen penelitian tugas akhir skripsi atas nama mahasiswa:

Nama : Miryana Hastuti

NIM : 24871009

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

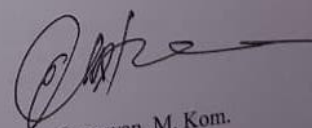
“Pengaruh Karakteristik Bahan Ajar dan Media Pembelajaran Zep Quiz terhadap Minat Belajar pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Bunayya Islamic School Rejang Lebong”

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian tugas akhir tersebut dapat dinyatakan:

- ☐ Layak digunakan
- ☒ Layak digunakan dengan perbaikan
- ☐ Tidak layak digunakan

Demikian surat pernyataan validasi ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 28 Januari 2026


Dr. Guntur Gunawan, M. Kom.
NIP : 19800703 200901 1 007



YAYASAN AL-ITTIFAQ CURUP MTsS BUNAYYA ISLAMIC SCHOOL

Terakreditasi "B" NSM : 121217020008 NPSN : 69993231

Alamat : Jl. Ahmad Yani Gang SDN 10 Kesambe Baru Curup Timur Rejang Lebong Bengkulu Indonesia E-mail : mts.bunayya@islamic-school@gmail.com

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

No:043/B.02/MTsS-BIS/VI/2026

Berdasarkan surat izin penelitian yang di keluarkan Kasi Pendidikan Madrasah Kementrian Agama Kabupaten Rejang Lebong Nomor : 129/kk.07.03.2/TL.00/01/2022 Prihal Permohonan izin penelitian dengan ini menerangkan bawah.

Nama	: MIRYANA HASTUTI
NIM	: 24871009
FAkultas/Prodi	: Tarbiyah / Pendidikan Agama Islam (PAI)
Judul Skripsi	: "Pengaruh Karakteristik Bahan Ajar Dan Media Pembelajaran Zep Quiz Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di MTS Bunayya Islamic School Rejang Lebong"

Waktu Penelitian	: 29 Januari 2026 Sd 29 Juli 2026
Tempat penelitian	: MTsS Bunayya Islamic School Rejang Lebong

Nama tersebut Telah melaksanakan Penelitian Di MTsS Bunayya Islamic School dan hasil dari penelitian tersebut agar digunakan sebagaimana mestinya serta menjaga nama baik Madrasah dan menyampaikan laporan hasil penelitian tersebut kepada Kepala Kantor Kementrian Agama Kabupaten Rejang Lebong.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar digunakan sebagaimana mestinya, atas perhatian di ucapkan terimakasih.

Rejang Lebong, 13 Mei 2026
MTs.Bunayya Islamic School



Herli Yansyah, S.Pd.I.Gr
Niy : 20180707001002