

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA
JURUSAN PAI IAIN KERINCI**

SKRIPSI



OLEH:

LETIYA MERANTA

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
KERINCI**

NIM. 2110201022

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
TAHUN 2024 M/1446 H**

HALAMAN JUDUL
PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA
JURUSAN PAI IAIN KERINCI

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar

Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Jurusan

Pendidikan Agama Islam

Oleh :

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
LETIYA MERANTA
NIM. 2110201022
K E R I N C I

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
2025 M/1446 H

Dr. Pristian Hadi Putra, M.Pd
Fatnan Asbupel, M.Pd.
Dosen Institut Agama Islam Negeri
(IAIN) Kerinci

Sungai Penuh, 29 April 2025

Kepada Yth.
Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan IAIN Kerinci
di

Sungai Penuh

AGENDA	
NOMOR :	121
TANGGAL :	30 04 2025
PARAF :	7

NOTA DINAS

Assalamualaikum Wr, Wb.

Dengan hormat, setelah membaca dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi mahasiswa **Letiya Meranta, NIM 2110201022** yang berjudul **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan PAI IAIN Kerinci** dapat diajukan untuk dimunaqasahkan guna memperoleh Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Jurusan Pendidikan Agama Islam fakultas Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Kerinci. Maka dengan ini kami ajukan skripsi tersebut, kiranya diterima dengan baik.

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

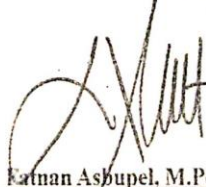
Wassalamualaikum Wr.'Wb.

Dosen Pembimbing 1



Dr. Pristian Hadi Putra, M.Pd
NIP. 198707012019031005

Dosen Pembimbing 2



Fatnan Asbupel, M.Pd.
NIP. 199604202022031002

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh Letiya Meranta NIM. 2010201022 dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Pai Iain Kerinci". telah diuji dan dipertahankan pada tanggal , 2025

Dewan Penguji

Dr. Rudi Hartono, S.Pd, M.Pd
NIP. 197301222000031002

Ketua Sidang

Dr. Hasrinal, M. Pd
NIP. 196805271998031001

Penguji I

Titin Mairisiska, M.Pd.
NIP. 198808242020122012

Penguji II

Dr. Pristian Hadi Putra, M.Pd.
NIP. 198707012019031005

Pembimbing I

Fatnan Asbupel, M.Pd
NIP. 199604202022031002

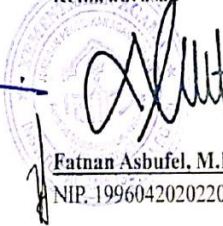
Pembimbing II

Mengesahkan,
Dekan

Mengetahui,
Ketua Jurusan



Dr. Eya Ardinal, M.A.
NIP. 198308122011011005



Fatnan Asbupel, M.Pd.
NIP. 199604202022031002

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Letiya meranta
NIM : 2110201022
Tempat/Tanggal Lahir : Sungai deras, 07-10-2003
Jenis Kelamin : Perempuan
Pekerjaan : Mahasiswi
Jurusan : Pendidikan agama Islam

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Pai Iain Kerinci”. Benar-benar karya asli saya kecuali yang dicantumkan sumbernya. Apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dan kesalahan, hal tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya sendiri. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan seperlunya.

Sungai Penuh, 2025



Letiya meranta
nim. 2110201022

PERSEMBAHAN DAN MOTTO

*Dengan penuh kasih dan rasa syukur yang tak terhingga
skripsi ini ku persembahkan untuk kedua orang tuaku
yang sangat berjasa dalam hidupku yaitu ayahanda
Hermanto dan ibunda Yulismaini*

*Terimakasih yang tak terbatas aku ucapkan atas do'a disetiap sujud-sujudmu, atas
segala pengorbanan, dan dukungan sehingga aku bisa sampai pada titik ini.*

*Serta keluarga besar yang selalu memberikan motivasi dan dukungan . dan terimakasih
juga untuk sahabat-sahabatku yang telah memberikan semangat dalam penyusunan
skripsi ini.*

*Semoga skripsi ini menjadi awal atas pencapaian baik yang akan kuraih nantinya dan
semoga kita semua selalu dalam lindungan allah Swt.*

Aamiin Ya Rabbal 'Alamin...

MOTTO:

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٥﴾

“Maka, sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan”

(Q.S. Al-Insyirah. Ayat 5)

*“Tidak ada mimpi yang gagal, yang ada hanyalah mimpi yang tertunda
Cuma sekiranya kalau teman-teman merasa gagal dalam mencapai mimpi
Jangan khawatir, mimpi-mimpi lain bisa diciptakan”.*

(Windah Basudara)

ABSTRAK

Meranta, Letiya, 2025. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Pai Iain Kerinci. Skripsi Jurusan Pendidikan agama Islam Institut Agama Islam Negeri Kerinci. (I) Dr.Pristian Hadi putra, M.Pd., (II) Fatnan Asbupel, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) IAIN Kerinci. Media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam penelitian ini adalah Quizizz, sebuah platform berbasis kuis yang bersifat kompetitif dan menyenangkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *ex post facto*. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Jurusan PAI angkatan 2021, dengan jumlah sampel sebanyak 60 mahasiswa, yang terbagi menjadi dua kelompok: 30 mahasiswa menggunakan media pembelajaran interaktif dan 30 mahasiswa tidak menggunakan. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner. Instrumen penelitian telah diuji validitas dan reliabilitasnya, dengan hasil bahwa seluruh item kuesioner valid dan reliabel. Data dianalisis menggunakan uji-t independen (*independent samples t-test*) dengan bantuan SPSS. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar mahasiswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif dengan yang tidak menggunakan, dengan nilai signifikansi ($p < 0,05$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar mahasiswa Jurusan PAI IAIN Kerinci.

Kata Kunci: **Media Pembelajaran Interaktif, Quizizz, Motivasi Belajar, Mahasiswa PAI**

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
KERINCI

ABSTRACT

Meranta, Letiya. 2025. *The Influence of Using Interactive Learning Media on the Learning Motivation of Students in the Islamic Education Department at IAIN Kerinci.* Undergraduate Thesis, Department of Islamic Education, State Institute for Islamic Studies (IAIN) Kerinci. Supervisors: (I) Dr. Pristian Hadi, M.Pd., (II) Fatnan Asbupel, M.Pd.

This study aims to determine the effect of using interactive learning media on the learning motivation of students in the Islamic Education Department (PAI) at IAIN Kerinci. The interactive learning media used in this study is Quizizz, a quiz-based platform that is both competitive and engaging. The research employed a quantitative approach with an ex post facto design. The population consisted of PAI students from the 2021 cohort, and the sample comprised 60 students divided into two groups: 30 students who used interactive learning media and 30 who did not. Data was collected through the distribution of questionnaires. The research instrument was tested for validity and reliability, and all items were found to be valid and reliable. The data was analyzed using an independent samples t-test with the help of SPSS. The results showed a significant difference in learning motivation between students who used interactive media and those who did not, with a significance value (p) < 0.05 . Therefore, it can be concluded that the use of interactive learning media has a significant effect on increasing the learning motivation of PAI students at IAIN Kerinci.

Keywords: *Interactive Learning Media, Quizizz, Learning Motivation, PAI Student*

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
KERINCI

KATA PENGANTAR

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

Skripsi ini berjudul "**Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Pai Iain Kerinci**" merupakan tugas akhir dalam meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

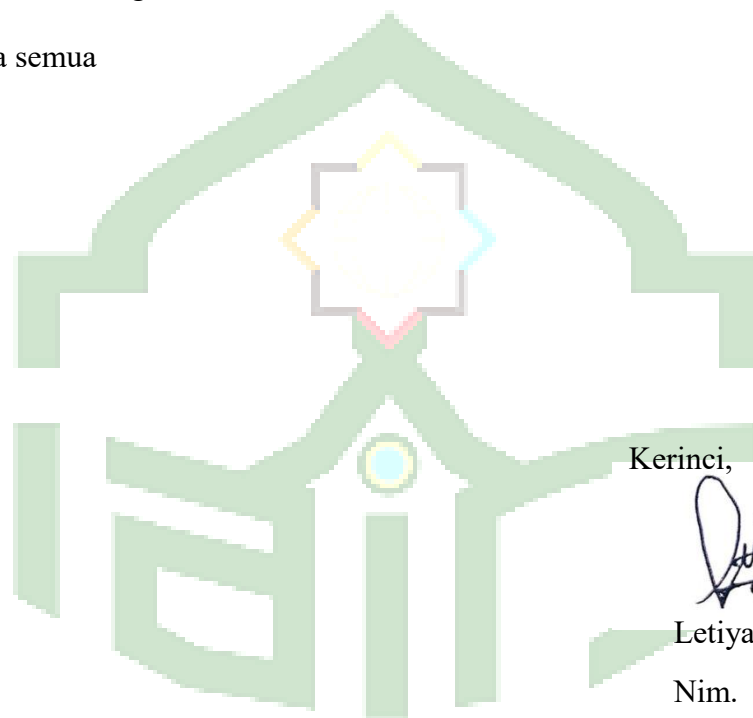
Penulis menyadari selesainya skripsi ini tidak lepas dari peranan dan bantuan berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Jafar Ahmad, M.Si sebagai Rektor IAIN Kerinci beserta Bapak Dr. Faizin, M.Ag Sebagai Wakil Rektor I IAIN Kerinci, Bapak prof.Dr.Ahmad Jamin, S.Ag.S.Ip,m.Ag Sebagai Wakil Rektor II IAIN Kerinci, dan Bapak Dr. Halil Khusairi, M.Ag sebagai Wakil Rektor III IAIN Kerinci.
2. Bapak Dr. Eva Ardinal, M.A sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan beserta Bapak Dr. Eko Sujadi M.Pd sebagai Wakil Dekan 1 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Bapak Dr. Rimin, M.PdI sebagai Wakil Dekan II dan bapak Wakil dekan III Dr. Rodi Hartono,M.Pd Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci.
3. Bapak Fatnan Asbupel M.Pd sebagai Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam
4. Penasehat Akademik yang telah membantu dan memberi arahan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.

5. Bapak Dr. Pristian Hadi Putra, M.Pd sebagai pembimbing I dan bapak Fatnan Asbupel M.Pd. sebagai pembimbing II yang telah membantu penulis dan membimbing penulis menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak-bapak dan Ibu-ibu Dosen yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan yang sangat berguna bagi penulis baik dalam penyusunan skripsi maupun pada masa perkuliahan , serta pegawai bagian Akademik dan Umum. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci.
7. Teristimewa buat ayahanda dan ibunda (Hermanto dan yulismaini) tercinta, yang telah memberikan dukungan moril dan materil dalam menyelesaikan penulisan dan penyusunan skripsi ini.
8. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya,Sara mala sari,Lenita meranti,Satrio andalan, terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis. Berkontribusi banyak dalam penulisan skripsi ini, baik tenaga, waktu yang diberikan ketika menemani penulis, terima kasih telah mendukung, menghibur, mendengarkan keluh kesah, memberikan semangat untuk pantang menyerah dan terus maju untuk meraih Impian. Harapan penulis semoga kita bisa sukses Bersama sesuai dengan apa yang telah kita impikan bersama
9. teruntuk teman teman angkatan 2021 jurusan PAI terkhusus anggota (lokal D) yang juga sama sama sedang berjuang terimakasih atas dukungan dan kerja samanya selama menempuh pendidikan serta turut membantu dalam penyelesaian penyusunan skripsi ini.

10. Dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah berpartisipasi dan membantu dalam mewujudkan karya ilmiah ini.

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



Kerinci, juni 2024

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Letya Meranta'.

Letiya Meranta

Nim. 2110201022

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Masalah.....	8
F. Manfaat penelitian.....	8
1. Secara Teoritis	8
2. Secara Praktis	8
3. Secara Akademis belajar.....	9
G. Definisi Operasional.....	9
1. Media Pembelajaran interaktif	9
2. Motivasi belajar	10
3. Mahasiswa PAI (Pendidikan Agama Islam)	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Kajian Teori.....	12
1. Media Pembelajaran Interaktif	12
2. Motivasi Belajar	20
3. Mahasiswa Pendidikan Agama Islam (PAI)	24
B. Penelitian Relevan.....	25
C. Kerangka Berfikir.....	30
D. Hipotesis.....	32
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Jenis Penelitian.....	33
B. Desain Penelitian.....	33

C. Sumber Data Penelitian.....	34
1. Data primer.....	34
2. Data sekunder.....	35
D. Populasi dan Sampel penelitian	35
1. Populasi	35
2. Sampel.....	36
E. Variabel Penelitian	37
F. Teknik pengumpulan data	38
G. Instrumen penelitian.....	39
H. Teknik Analisis Data	41
1. Uji Validitas	41
2. Uji Reliabilitas.....	42
3. Uji Normalitas	43
4. Uji Hipotesis.....	44
5. Uji Parsial (Uji t)	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	45
A. Data Umum Lokasi Penelitian	45
B. Jurusan Pendidikan Agama Islam	51
C. Hasil penelitian.....	52
1. Data responden.....	52
1) Hasil uji validitas dan reabilitas.....	54
3) Hasil uji prasyarat normalitas dan homogenitas.....	57
D. Pembahasan.....	60
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	63
A. Kesimpulan	63
B. Saran.....	63
C. Keterbatasan Penelitian.....	64
DAFTAR PUSTAKA.....	66
LAMPIRAN.....	70

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Pembagian Sampel Penelitian	37
Tabel 3. 2 Kisi – Kisi Angket Peserta Didik	40
Tabel 3. 3 Penilaian Skala Likert	41
Tabel 4. 1 Tingkat Pengembalian Kuesioner.....	52
Tabel 4. 2 Deskripsi Karakteristik Responden.....	53
Tabel 4. 3 Hasil Uji Validitas Motivasi Belajar Mahasiswa.....	54
Tabel 4. 4 Hasil Uji Releabelitas Motivasi Belajar Mahasiswa	56
Tabel 4. 5 Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk.....	57
Tabel 4. 6 hasil Uji Homogenitas	58
Tabel 4. 7 hasil Uji Hipotesis Independen Sample Test.....	59

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
KERINCI

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Saat Login.....	17
Gambar 2. 2 Memilih Sebagai Dosen.....	17
Gambar 2. 3 Langkah Awal Membuat Soal.....	18
Gambar 2. 4 Membuat Soal.....	18
Gambar 2. 5 Kode Join Quizziz.....	19
Gambar 2. 6 Kerangka Berfikir	32



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran. 1: Sk Pembimbing	70
Lampiran. 2: Surat Izin Penelitian	71
Lampiran. 3 : Validitas Instrumen	72
Lampiran. 4: Surat Selesai Penelitian	73
Lampiran. 5 : Angket Uji Coba Variabel Motivasi Belajar	74
Lampiran. 6 : Hasil Uji Validitas Motivasi Belajar	76
Lampiran. 7 : Tabulasi Data Untuk Uji Validitas	79
Lampiran. 8 : Kesimpulan Validitas Dan Hasil Uji Reliabilitas	80
Lampiran. 9 : Kisi-Kisi Angket Penelitian	81
Lampiran. 10 : Kuesioner Penelitian	82
Lampiran. 11: Tabulasi Data Penelitian	85
Lampiran. 12 : Output Analisis	86
Lampiran. 13 : Dokuemtasi Hasil Pengisian Penyebaran Kuesioner	89
Lampiran. 14 : Daftar Riwayat Hidup	93

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
KERINCI

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam era globalisasi yang semakin pesat, pendidikan memiliki peran yang semakin krusial, terutama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) yang siap bersaing. Hal ini juga berlaku di Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) IAIN Kerinci, di mana terdapat tantangan dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa melalui metode pengajaran yang relevan. Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai upaya membentuk karakter dan kompetensi mahasiswa yang beriman dan bertakwa (Yulaini, 2016). Namun Pendidik harus memiliki kemampuan dasar yang diperlukan sebagai pendidik dan pengajar untuk meningkatkan mutu Pendidikan.

Sebagaimana firman Allah SWT dalam Al-Qur'an:

لَهُ مُعَقَّبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِمَّنْ أَمَرِ اللَّهُ أَنْ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنفُسِهِمْ ۚ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ ۚ وَمَا لَهُمْ مِنْ دُونِهِ مِنْ وَالٍ ۚ ١١

Artinya: Baginya (manusia) ada (malaikat-malaikat) yang menyertainya secara bergiliran dari depan dan belakangnya yang menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum hingga mereka mengubah apa yang ada pada diri

mereka. Apabila Allah menghendaki keburukan terhadap suatu kaum, tidak ada yang dapat menolaknya, dan sekali-kali tidak ada pelindung bagi mereka selain Dia. (QS. Ar-Ra'd: 11)

Pendidik sebagai sumber ilmu pengetahuan memiliki peran dominan dalam menentukan kualitas SDM Indonesia. Untuk meningkatkan mutu pendidikan, diperlukan kemampuan dasar yang memadai dari pendidik dalam mengelola proses belajar mengajar. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang efektif dan efisien (Salsabila & Agustian, 2021).

Pendidikan Islam berupaya membimbing perkembangan individu sesuai dengan nilai-nilai Islam, bertujuan untuk membentuk pribadi yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, serta memiliki ilmu yang bermanfaat baik secara akademis maupun sosial. Epistemologi pendidikan Islam bagi mahasiswa mencakup kajian tentang sumber dan penerapan ilmu, esensi serta tujuan pendidikan Islam, serta metode pembelajaran yang relevan untuk perguruan tinggi (Batubara & Salminawati, 2022).

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor utama yang menentukan keberhasilan proses pendidikan. Motivasi yang tinggi dapat mendorong mahasiswa untuk lebih aktif, kreatif, dan tekun dalam mengikuti pembelajaran (Farida, 2021).

Namun dalam kenyataannya, motivasi belajar mahasiswa sering kali mengalami hambatan, terutama saat proses pembelajaran dilakukan dengan metode yang kurang interaktif. Ketika dosen hanya menggunakan metode ceramah atau penyampaian satu arah tanpa melibatkan mahasiswa

secara aktif, banyak mahasiswa yang tampak kehilangan fokus (Utomo, 2023).

Tidak jarang, mereka justru lebih sibuk memainkan telepon genggam, berbincang dengan teman, atau bahkan merasa bosan dengan materi yang disampaikan. Situasi ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang non interaktif dapat menurunkan semangat dan minat belajar mahasiswa secara signifikan.

Media pembelajaran interaktif adalah bentuk pengajaran yang menggunakan teknologi digital untuk menyampaikan informasi dan memfasilitasi interaksi aktif antara mahasiswa dan materi pelajaran. Media ini melibatkan berbagai elemen seperti gambar, video, audio, animasi, simulasi, dan aktivitas interaktif yang memungkinkan pelajar terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Media pembelajaran interaktif memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa pendidikan agama Islam (Utomo, 2023).

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti Quizizz, secara signifikan dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa .(Asria et al., 2021) menemukan bahwa Quizizz mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan karena platform ini berbasis permainan yang kompetitif. Mahasiswa dapat belajar sambil bersaing dalam suasana

yang positif, dengan umpan balik langsung yang membantu mereka lebih memahami materi dan mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. (Saputro & Lestari, 2022) juga mendukung temuan ini, di mana penggunaan Quizizz berperan dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dengan menciptakan pembelajaran yang dinamis dan interaktif.

Meskipun manfaat penggunaan Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar telah terbukti, penerapan teknologi ini di lingkungan IAIN Kerinci, khususnya dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), masih tergolong baru dan belum banyak diteliti secara mendalam (Utomo, 2023). Dalam jurusan PAI, media interaktif seperti Quizizz diharapkan dapat membantu meningkatkan kesadaran mahasiswa terhadap ajaran Islam, mengasah keterampilan dalam memahami dan mengamalkan ajaran Islam, serta membentuk kepribadian melalui elemen visual dan audio-visual yang menarik (Hamidi, 2018).

Namun, meskipun potensi media pembelajaran interaktif ini telah diakui, banyak dosen di Jurusan PAI IAIN Kerinci masih mengandalkan pendekatan non-interaktif. Pendekatan ini menyebabkan adanya variasi dalam tingkat motivasi belajar mahasiswa, yang pada gilirannya berpengaruh pada hasil akademik mereka (Butar-Butar et al., 2023). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan dalam literatur terkait dan mengeksplorasi pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar mahasiswa di Jurusan PAI IAIN Kerinci.

Hal ini penting karena Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) IAIN Kerinci adalah salah satu jurusan yang memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Jurusan PAI IAIN Kerinci memiliki tujuan untuk menghasilkan lulusan yang memiliki pengetahuan dan keterampilan yang baik dalam bidang pendidikan agama Islam.

Di sisi lain, Perkembangan teknologi digital saat ini telah memperkenalkan berbagai inovasi dalam media pembelajaran. Media pembelajaran interaktif menjadi salah satu inovasi yang dipercaya mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menarik. Media ini mencakup kuis interaktif, simulasi virtual, video pembelajaran dengan umpan balik langsung, serta aplikasi berbasis permainan. Media tersebut tidak hanya menyampaikan informasi secara satu arah, tetapi juga mendorong partisipasi aktif dari mahasiswa dalam proses belajar.

Namun demikian, berdasarkan studi pendahuluan di Jurusan PAI IAIN Kerinci, penggunaan media pembelajaran masih cenderung didominasi oleh pendekatan non interaktif, di mana mahasiswa lebih sering menjadi penerima informasi secara pasif. Meskipun pendekatan non interaktif ini masih relevan dalam beberapa konteks, terdapat indikasi bahwa penggunaan media yang lebih interaktif dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Dalam studi pendahuluan juga menunjukkan bahwa beberapa mahasiswa lebih tertarik dengan menggunakan pembelajaran yang melibatkan mereka secara aktif, seperti salah satu nya yaitu, Quizizz.

Meskipun potensi media pembelajaran interaktif ini sudah diakui, sejauh ini belum banyak penelitian yang secara khusus meneliti pengaruhnya terhadap motivasi belajar mahasiswa di Jurusan PAI IAIN Kerinci. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar mahasiswa. Penelitian ini diharapkan dapat mengisi kesenjangan dalam literatur terkait dan memberikan wawasan baru mengenai bagaimana media interaktif dapat berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.

Selain itu, tidak semua dosen menerapkan media pembelajaran interaktif secara konsisten. Beberapa masih mengandalkan media non interaktif, yang menyebabkan adanya variasi dalam tingkat motivasi mahasiswa. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti **"Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan PAI IAIN Kerinci."**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka masalah yang diidentifikasi sebagai fokus penelitian adalah:

1. Penggunaan media pembelajaran interaktif di Jurusan PAI IAIN Kerinci masih terbatas, dengan banyak dosen yang mengandalkan penggunaan media pembelajaran non interaktif, sehingga mahasiswa berperan pasif dalam proses belajar.

2. Motivasi mahasiswa PAI dalam mengikuti proses pembelajaran masih rendah.
3. Tidak semua dosen menerapkan media pembelajaran interaktif secara konsisten, yang berpotensi mempengaruhi tingkat motivasi dan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran.
4. Penelitian diperlukan untuk menguji apakah media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa PAI IAIN Kerinci.

C. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, penentuan masalah yang diidentifikasi memerlukan pembatasan cakupan untuk memfokuskan penelitian pada aspek-aspek yang relevan dan ingin dipecahkan. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar mahasiswa yang lebih rinci terhadap mahasiswa jurusan PAI IAIN Kerinci. Fokus pada penggunaan media pembelajaran interaktif pembelajaran Quizizz, pada Angkatan 2021 jurusan PAI IAIN kerinci.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) di IAIN Kerinci?

E. Tujuan Masalah

Dengan adanya rumusan masalah di atas maka tujuan masalah yang ingin di capai adalah : Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa PAI IAIN Kerinci.

F. Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan, yaitu:

1. Secara Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat dan pemahaman bagi ilmu pendidikan di segala jurusan, khususnya Pendidikan Agama Islam. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menambah kajian ilmu pengetahuan Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Pai Iain Kerinci.

2. Secara Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi tambahan bagi mahasiswa mengenai Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Pai Iain Kerinci, bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian serupa.

3. Secara Akademis belajar

Secara akademis, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan Pustaka sebagai pengetahuan khususnya dalam hal mengenai Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Pai Iain Kerinci, serta dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan tambahan informasi dalam melakukan penelitian selanjutnya.

G. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah program yang menggabungkan teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, dan simulasi secara terpadu dengan bantuan komputer atau perangkat serupa untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, di mana pengguna dapat berinteraksi secara aktif dengan program tersebut. Tiga elemen kunci dalam media pembelajaran interaktif ini adalah multimedia, pembelajaran, dan interaktivitas (Emda, 2018).

Dalam konteks penelitian ini, Media pembelajaran interaktif dalam konteks penelitian ini diartikan sebagai alat atau perangkat digital yang memungkinkan mahasiswa berinteraksi secara aktif dengan materi pembelajaran. Media ini meliputi Quizizz yang digunakan untuk meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan partisipasi mahasiswa dalam proses belajar. Media ini diterapkan

dalam proses pembelajaran untuk pengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa

2. Motivasi belajar

Motivasi belajar adalah suatu keadaan internal dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk bertindak dan berusaha mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Kondisi ini muncul sebagai hasil dari dorongan kuat yang ada dalam diri individu, yang membuatnya terdorong untuk mengambil langkah-langkah tertentu dalam proses pembelajaran (Rahman, 2021).

Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal yang mempengaruhi keinginan dan usaha mahasiswa untuk terlibat dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, motivasi belajar diukur menggunakan kuesioner yang mencakup indikator-indikator seperti tingkat minat terhadap materi, keaktifan dalam kegiatan belajar, kesungguhan mengikuti perkuliahan, serta sikap dan persepsi mahasiswa terhadap manfaat media pembelajaran interaktif.

3. Mahasiswa PAI (Pendidikan Agama Islam)

Mahasiswa PAI (Pendidikan Agama Islam) di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci adalah individu yang terdaftar dalam program studi ini dan menjadi subjek penelitian. Penelitian ini akan melibatkan mahasiswa dari program studi Pendidikan Agama Islam di

IAIN Kerinci sebagai sampel untuk melihat pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar mereka. Penilaian dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik spesifik dari mahasiswa dalam konteks program studi mereka.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran Interaktif

1) Definisi Pembelajaran Interaktif

Menurut Seels dan Glagshow dalam (Marhayanti, 2018), media pembelajaran interaktif adalah mekanisme untuk menyampaikan materi yang dikendalikan oleh komputer, yang tidak hanya melibatkan penglihatan dan pendengaran, tetapi juga memberikan stimulus positif serta feedback yang diperoleh oleh mahasiswa terhadap media interaktif tersebut. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media interaktif adalah media yang mampu merespons tindakan pengguna, yaitu pelajar. Media interaktif ini merupakan bentuk multimedia yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, yang dapat mencakup gambar, teks, video, ilustrasi, dan lain sebagainya yang membantu memperjelas isi atau maksud yang ingin disampaikan.

Media pembelajaran pada umumnya adalah berbagai sarana yang dirancang untuk memberikan pilihan kepada pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran, dengan tujuan mendapatkan perhatian penuh dari pelajar sehingga memudahkan tercapainya tujuan belajar (Nilawati et al., 2022). Media pembelajaran interaktif, seperti yang dijelaskan oleh (Yasmina, 2015), tidak hanya memungkinkan

mahasiswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar, tetapi juga memanfaatkan teknologi dengan berbagai fitur interaktif seperti gambar, suara, video, animasi, dan lain-lain, sehingga memperkaya pengalaman belajar mereka.

Pembelajaran interaktif sendiri adalah suatu pendekatan dalam proses belajar mengajar yang memungkinkan pelajar untuk berperan aktif dan berpartisipasi secara langsung. Dalam pembelajaran interaktif, pengajar tidak hanya bertindak sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator, moderator, atau pengawas yang membantu pelajar dalam mencapai tujuan belajar (Maharani, 2022).

2) Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif memiliki ciri khas yang berbeda dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya. Menurut Darmawaty dalam (Watri et al., 2023), karakteristik utama dari media pembelajaran interaktif adalah:

- a. Mahasiswa berinteraksi dengan program tertentu, misalnya mengisi bagian kosong pada teks yang telah terprogram.
- b. Mahasiswa berinteraksi dengan perangkat, seperti media pembelajaran Quizzi.

3) Jenis-Jenis Media Pembelajaran Interaktif

Media interaktif terkait dengan perkembangan multimedia saat ini. Interaktivitas menuntut adanya komunikasi dua arah yang berbeda

dari pembelajaran tatap muka tradisional. Media pembelajaran interaktif terdiri dari beberapa jenis, antara lain (Watri et al., 2023):

- a) Media Pembelajaran Interaktif berbasis e-learning, seperti Moodle dan Fedena.
- b) Media Pembelajaran Interaktif berbasis web atau situs online, seperti Zenius Education, Wikipedia, Google Search, Google Maps, Quizzi, dan Bing Search.
- c) Media Pembelajaran Interaktif berbasis perangkat lunak, seperti RekenTest, Holy Qur'an Software 1.0, dan Celestia Portable.
- d) Media Pembelajaran Interaktif berbasis aplikasi Android, seperti Prezi, Flypaper, Camtasia, Snagit, Lectora, Adobe Flash Professional, Windows Movie Maker, Microsoft PowerPoint, Filmora Wondershare, GoAnimate, Powtoon, Canva, Sparkol VideoScribe, dan Sigil.

Dalam penelitian ini, penting untuk menetapkan batasan cakupan agar penelitian dapat fokus pada aspek-aspek yang relevan dengan masalah yang ingin dipecahkan. Oleh karena itu, penelitian ini akan difokuskan pada penggunaan jenis-jenis media pembelajaran interaktif tertentu yang sering digunakan oleh mahasiswa jurusan PAI di IAIN Kerinci. Media yang dipilih untuk dianalisis mencakup Quizizz yang mewakili jenis-jenis media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi dan perangkat lunak yang paling relevan dengan kebutuhan mahasiswa:

a) *Quizizz*

Quizizz adalah platform pembelajaran yang menyenangkan dan menarik, dilengkapi dengan avatar, tema, meme, dan musik yang menghibur. Sebagai platform pembelajaran interaktif, Quizizz mendorong mahasiswa untuk bersaing satu sama lain guna meningkatkan hasil belajar mereka. Platform ini memotivasi mahasiswa untuk belajar dengan menyediakan detail yang jelas dan konten yang kaya (Lestari et al., 2022).

Quizizz adalah platform berbasis kuis yang dikemas dalam bentuk permainan dan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Selain memberikan hiburan, Quizizz juga berfungsi sebagai game edukasi yang menyampaikan pengetahuan dari dosen kepada mahasiswa. Dengan menggunakan Quizizz, mahasiswa diajak untuk belajar sambil bermain, sehingga mereka dapat memperoleh pengetahuan melalui proses pembelajaran yang menyenangkan (Delviana, 2021).

Aplikasi ini awalnya sering digunakan untuk evaluasi proses pembelajaran. Quizizz menyediakan berbagai tipe soal yang dapat diakses oleh siapa saja, namun pengguna juga bisa membuat soal sendiri. Pengguna memiliki opsi untuk menambahkan gambar dan video pada soal. Format soal bisa berupa pilihan ganda, polling, esai, serta soal dengan jawaban berbentuk gambar. Selain itu, tersedia pengaturan waktu yang memungkinkan setiap soal dikerjakan dengan

batas waktu yang berbeda-beda sesuai dengan tingkat kesulitannya (Sitorus & Santoso, 2022)

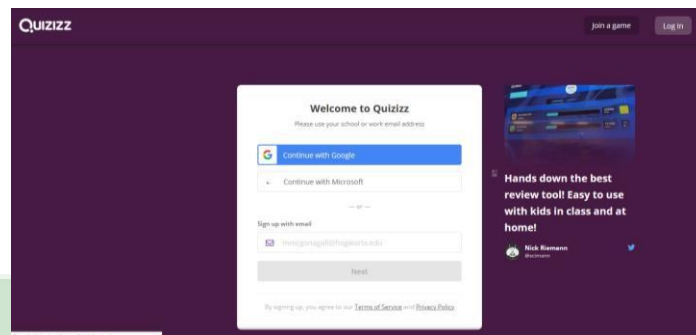
Quizizz memiliki dua fitur utama, yaitu Lesson dan Quiz. Fitur Lesson menawarkan keunggulan yang berbeda dari media interaktif lainnya karena memungkinkan pengguna untuk menyusun materi ajar dengan tambahan teks, gambar, suara, dan video, serta menggabungkannya dengan kuis yang dapat memberikan umpan balik dalam berbagai bentuk, seperti pilihan ganda, polling, jawaban singkat, pertanyaan terbuka, atau menggambar (Salsabila et al., 2020). Fitur ini dapat meningkatkan minat mahasiswa dan memudahkan pemahaman mereka terhadap konsep abstrak dengan bantuan gambar. Sedangkan, fitur Quiz pada Quizizz berfungsi sebagai media evaluasi yang dapat digunakan untuk menguji pemahaman mahasiswa melalui kuis yang diberikan di akhir pembelajaran berdasarkan materi yang telah disampaikan (Azzahra & Pramudiani, 2022).

b) Tahapan Penggunaan quizizz

Ada dua cara untuk mengakses Quizizz, yaitu untuk admin (dosen) dan peserta (mahasiswa). Dosen perlu memiliki akun Quizizz terlebih dahulu sebelum membuat kuis. Dosen dapat mengakses Quizizz melalui quizizz.com, sementara mahasiswa bisa masuk melalui join.quizizz.com. Baik dosen maupun mahasiswa harus login menggunakan email untuk mengakses Quizizz.

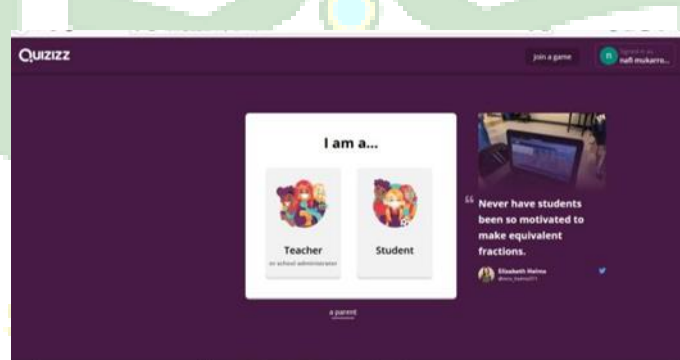
Menurut (Mukharomah, 2021) Langkah-langkah dalam menggunakan dan mengakses aplikasi Quizizz adalah sebagai berikut:

1. Masuk ke www.quizizz.com lalu klik "Sign Up"
2. Pilih "sign up with email" atau "sign up with google"



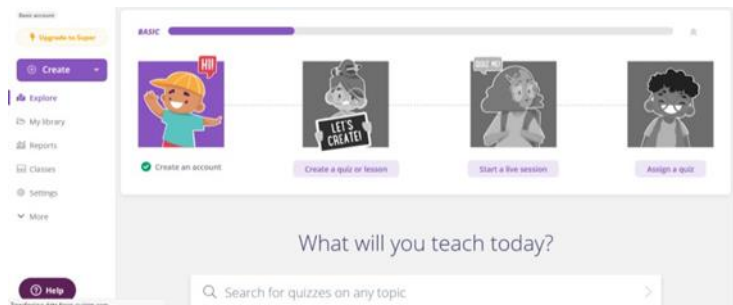
Gambar 2. 1 Saat login

3. Klik "Lektorer" jika ingin login sebagai dosen



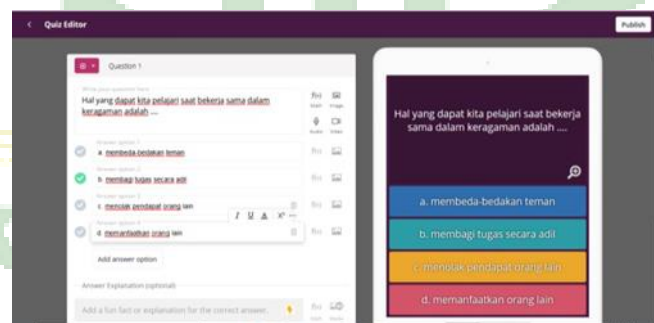
Gambar 2. 2 Memilih sebagai dosen

4. Masukkan identitas (Username, email, dan password) lalu Continue
5. Jika sudah masuk, buatlah kuis dengan cara mengklik "create new quiz" pada bagian kiri atas.



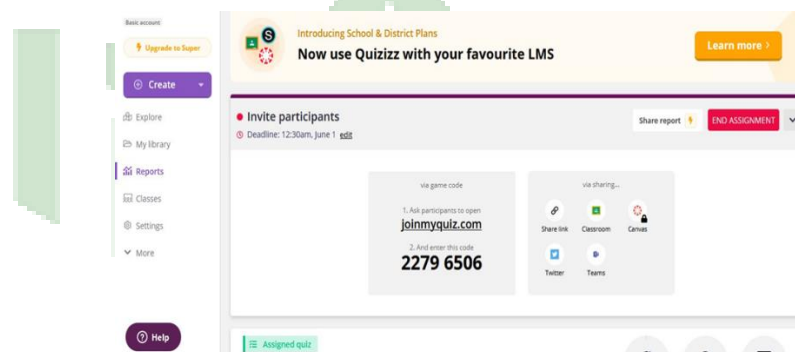
Gambar 2. 3 Langkah awal membuat soal

6. Akan muncul tampilan Let's create a quiz : Masukkan nama kuis, bahasa lalu klik "save"
7. Akan muncul tampilan selanjutnya lalu klik "Create new question"
8. Masukkan pertanyaan pada kolom "Write your question here" lalu masukkan opsi jawaban (jika menggunakan pilihan ganda) pada kolom "Answer option 1, answer option 2, dan seterusnya"
9. Beri centang pada bagian kolom jawaban yang benar, atur durasi pengerjaan dalam satu soal, lalu klik "save"



Gambar 2. 4 Membuat soal

10. Jika sudah menulis semua kuis, klik “Finish Quiz”
11. Maka akan muncul tampilan Quiz Detail (atur kelas berapa kuis itu ingin ditujukan dan mata pelajaran apa yang digunakan) lalu klik “save details”
12. Akan muncul tampilan selanjutnya, pilih “Homework” jika ingin digunakan sebagai Tugas di rumah dan pilih “Play Live” jika ingin digunakan sebagai mulai sekarang.
13. Masukkan deadline pengerjaan (atur tanggal dan jam) lalu klik “Proceed”
14. Akan muncul tampilan selanjutnya yaitu kode yang digunakan untuk masuk dalam pengerjaan kuis.



Gambar 2. 5 Kode join quizziz

Cara mengerjakan kuis :

15. Mahasiswa membuka link <https://join.quizizz.com>
16. Mahasiswa memasukkan 6 digit kode yang diberikan oleh dosen lalu klik “Proceed”
17. Mahasiswa memasukkan nama mereka masing-masing lalu klik “start”

18. Mahasiswa mengerjakan kuis tersebut dengan waktu setiap soal, misal 20 detik (sesuai dengan aturan dosen).

2. Motivasi Belajar

1) Definisi Motivasi belajar

Motivasi adalah dorongan yang timbul dalam diri seseorang untuk melakukan suatu aktivitas. Motivasi ini membantu seseorang untuk tetap bertahan dan bersemangat dalam menjalankan suatu tindakan, baik karena adanya kepuasan yang diperoleh maupun karena pengaruh faktor eksternal yang mendorongnya (Pastadi et al., 2023).

Motivasi sering disebut sebagai dorongan, keinginan, pendukung, atau kebutuhan yang mampu membuat seseorang bersemangat, sehingga dapat bertindak dan berperilaku dengan cara-cara tertentu yang akan membawa hasil optimal. Dalam sebuah organisasi, untuk memberikan dorongan dan menggerakkan orang-orang agar para pegawai bersedia bekerja seoptimal mungkin, diperlukan adanya komunikasi serta partisipasi dari semua pihak yang terlibat (Faizal et al., 2019).

Motivasi dan belajar adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan karena dalam kegiatan belajar, diperlukan motivasi yang mendukung proses belajar siswa. Belajar yang dilandasi oleh motivasi yang kuat akan memberikan hasil belajar yang lebih baik (Muhammad, 2017). motivasi dan belajar menekankan pentingnya

otonomi, kompetensi, dan hubungan sosial sebagai faktor utama yang mempengaruhi motivasi intrinsik (Hamzah, 2020).

2) Fungsi motivasi belajar

Keberhasilan dalam proses belajar mengajar sangat dipengaruhi oleh motivasi belajar siswa. Sebagai pendidik, guru harus berperan dalam mendorong siswa untuk belajar demi mencapai tujuan yang diinginkan. Wina Sanjaya memukakan dalam (Emda, 2018) mengidentifikasi dua fungsi utama motivasi dalam proses pembelajaran:

a) Mendorong mahasiswa untuk beraktivitas

Setiap tindakan seseorang dipicu oleh dorongan internal yang disebut motivasi. Tingkat semangat seseorang dalam bekerja sangat bergantung pada seberapa besar motivasi yang dimiliki. Siswa yang bersemangat menyelesaikan tugas tepat waktu dan berusaha meraih nilai baik menunjukkan adanya motivasi belajar yang tinggi.

b) Sebagai pengarah

Tingkah laku setiap individu pada dasarnya diarahkan untuk memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan tertentu. Motivasi berfungsi sebagai pendorong dalam usaha dan pencapaian prestasi. Motivasi yang baik dalam belajar akan menghasilkan hasil yang positif.

3) Macam-macam motivasi belajar

Motivasi dalam belajar memiliki beragam bentuk, karena dapat dilihat dari berbagai perspektif. Namun, penulis hanya akan membahas dua perspektif utama, yaitu motivasi yang berasal dari dalam diri seseorang, yang disebut motivasi intrinsik, dan motivasi yang berasal dari luar diri seseorang, yang disebut motivasi ekstrinsik. Menurut Tambunan dalam (Cahyono et al., 2022), motivasi intrinsik dan ekstrinsik diklasifikasikan berdasarkan sumbernya.

- a) Motivasi intrinsik adalah motivasi yang muncul dari dalam diri seseorang. Biasanya, motivasi ini muncul karena adanya harapan, tujuan, atau keinginan tertentu yang mendorong seseorang untuk bersemangat mencapai sesuatu.
- b) Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang berasal dari faktor luar. Bentuknya biasanya berupa penghargaan materi, seperti uang atau insentif lain yang diperoleh sebagai hasil dari usaha yang telah dilakukan.

4) Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi

Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi pelajar, Menurut (Aprianto & Wahyudin, 2023). media interaktif yang dirancang dengan baik dapat memenuhi kebutuhan otonomi dan kompetensi pelajar, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi intrinsik mereka.

Media interaktif juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan relevan, sehingga meningkatkan motivasi ekstrinsik pelajar.

Dengan demikian, motivasi belajar memiliki berbagai fungsi yang dapat meningkatkan minat, ketekunan, dan prestasi belajar siswa, serta mempengaruhi hasil belajar secara signifikan.

5) Indikator Motivasi Belajar

Jika seseorang memiliki motivasi belajar yang tinggi, hal ini dapat diamati melalui indikator-indikator motivasi. Indikator-indikator ini berfungsi sebagai alat ukur untuk mengamati sejauh mana motivasi belajar siswa.

Indikator motivasi belajar menurut Hamzah B. Uno dalam (Khosiin, 2020) dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil.
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
- c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
- d. Adanya penghargaan dalam belajar.
- e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik.

Kesimpulannya, beberapa indikator motivasi belajar menunjukkan adanya aktivitas belajar yang tinggi, hasrat dan keinginan untuk berhasil, ketahanan saat menghadapi kesulitan,

lingkungan belajar yang kondusif, dan kesenangan bekerja mandiri.

3. Mahasiswa Pendidikan Agama Islam (PAI)

Mahasiswa Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah peserta didik yang menempuh pendidikan tinggi pada program studi Pendidikan Agama Islam di perguruan tinggi Islam. Mereka tidak hanya belajar tentang ajaran-ajaran agama Islam secara teoritis, tetapi juga mempelajari metode, strategi, dan teknik pembelajaran untuk mengajarkan nilai-nilai Islam kepada masyarakat, khususnya di dunia Pendidikan.

Mahasiswa PAI diharapkan memiliki kompetensi dalam bidang keilmuan keislaman, seperti Al-Qur'an dan Hadis, Akidah Akhlak, Fikih, Sejarah Kebudayaan Islam, serta pendidikan dan pengajaran agama Islam. Selain itu, mereka juga dibekali kemampuan pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional, yang menjadi dasar dalam membentuk pribadi pendidik yang beriman, bertakwa, berakhlakul karimah, dan mampu bersaing di era globalisasi.

Dalam penelitian ini, mahasiswa PAI di IAIN Kerinci menjadi fokus kajian karena mereka merupakan calon tenaga pendidik yang akan mengemban tugas penting dalam menanamkan nilai-nilai keislaman di masyarakat. Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar mereka, mengingat tantangan perkembangan zaman yang menuntut inovasi dalam pendidikan agama.

Dengan demikian, mahasiswa PAI tidak hanya berperan sebagai penerima ilmu, tetapi juga sebagai calon pendidik yang harus mampu mengadaptasi teknologi pembelajaran modern, seperti media interaktif Quizizz, untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan bermakna bagi peserta didik di masa depan.

B. Penelitian Relevan

Setelah penulis mencari hasil-hasil penelitian terdahulu ditemukan beberapa jurnal dan skripsi yang berkaitan dengan penelitian ini. Diantaranya, jurnal oleh At-Ta'lim : Media Informasi Pendidikan Islam, (Yul et al., 2023). “Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas X SMKS 9 muhammadiyah kota bangkulu”. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif eksperimen dengan metode quasi eksperimen. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi dan nilai pre-tes post-test. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji normalitas, homogenitas dan uji t, Hasil penelitian menunjukkan, kelas eksperimen dengan jumlah rata-rata 86,4 kelas kontrol dengan rata-rata 70,6. Selain dilihat dari pencapaian rata-rata persentase skor nilai, di dalam uji homogenitas juga menjelaskan bahwa nilai Fhitung 0,330, nilai $df = 1$ Ftabel 38 dan nilai signifikansi uji t sebesar $0,000 < 0,05$, maka sebagaimana pengambilan dasar keputusan dalam uji independent sample t test dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh menggunakan media interaktif dengan media gambar pada pelajaran

Bahasa Arab di kelas X SMKS 9 Muhammadiyah Kota Bengkulu. Perbedaan dalam penelitian ini menunjukkan Variabel dan, objek dan juga lokasi tempat penelitian yang berbeda. Persamaan dalam penelitian ini adalah Kedua penelitian meneliti pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar.

Penelitian skripsi oleh (Aniati, 2023), yang berjudul “Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Di Sma Negeri 2 Kendari”. Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mengetahui pelaksanaan pembelajaran menggunakan media audio visual di kelas X SMA Negeri 2 Kendari. (2) Mengetahui perbedaan motivasi dan hasil belajar fisika peserta didik sebelum perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. (3) Mengetahui perbedaan motivasi dan hasil belajar fisika sebelum dan setelah perlakuan pada kelas eksperimen. (4) Mengetahui perbedaan motivasi dan hasil belajar fisika setelah perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini dilaksanakan menggunakan metode eksperimen dengan desain penelitian Pretest-Posttest Control Group Design, pada desain ini penulis melakukan pretest dan postes untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sampel ditetapkan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu memilih dua kelas dengan nilai yang hampir sama atau homogen, kelas X 8 sebagai kelas eksperimen dan X 7 sebagai kelas control. Hasil penelitian menunjukkan: (1) Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media audio visual berjalan dengan baik. (2) Tidak terdapat perbedaan motivasi dan hasil belajar fisika

sebelum perlakuan pada kelas eks perimen dan kelas kontrol, (3) Terdapat perbedaan motivasi dan hasil belajar fisika sebelum dan setelah perlakuan pada kelas eksperimen, (4) Terdapat perbedaan motivasi dan hasil belajar fisika setelah perlakuan pada kelas eksperimen, Dengan demikian nilai motivasi dan hasil belajar fisika peserta didik yang diberikan perlakuan memiliki perbedaan yang signifikan. Perbedaan dalam penelitian ini menunjukkan Variabel dan, objek dan juga lokasi tempat penelitian yang berbeda. Persamaan dalam penelitian ini adalah Sama-sama meneliti terhadap motivasi dan hasil belajar.

Jurnal Tadris IPA Indonesia oleh (Ramadhani & Aristiawan, 2023) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Berbantuan Software Prezi dengan Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Presentasi Siswa” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) validitas produk powerpoint berbantuan software prezi; (2) kepraktisan produk powerpoint berbantuan software prezi; dan (3)efektivitas produk tersebut dalam peningkatan kemampuan presentasi peserta didik. metode penelitian pengembangan atau Research and Development dengan model pengembangan 4D. Hasil analisis data yang telah dilakukan, ditemukan bahwa (1) hasil analisis validasi ahli dari segi desain dan fitur serta materi menunjukkan predikat sangat baik dengan masing-masing mendapat skor persentase 93,33% dan 96,25%. (2) Hasil kepraktisan baik pada saat uji coba produk dengan skala terbatas maupun luas menunjukkan predikat praktis dengan masing-masing hasil berturut-

turut mendapat skor persentase 83,14% dan 82,65%. (3) Hasil analisis efektivitas menunjukkan hasil bahwa produk ini efektif untuk meningkatkan kemampuan presentasi peserta didik. Persamaan dalam penelitian ini menunjukkan Kedua penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan kinerja akademis siswa atau mahasiswa. Perbedaan dalam penelitian ini berfokus pada kemampuan presentasi, sementara penelitian pertama dan kedua berfokus pada hasil belajar secara umum.

Penelitian skripsi oleh (Aulia, 2023) yang berjudul “Penerapan media audio visual pada mata pelajaran Fikih untuk meningkatkan hasil belajar siswa di Madrasah diniyah daarut tahfizh al-ikhlas Ajun aceh besar”. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang menggunakan media audio visual pada materi haji di Madrasah Diniyah Daarut Tahfidz Al-Ikhlas dan untuk mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media audio visual pada materi haji di Madrasah Diniyah Daarut Tahfidz Al-Ikhlas. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitiannya adalah siswa kelas gabungan I'ddat dan Takmili yang berjumlah 10 orang. Adapun cara pengumpulan datanya melalui tes hasil belajar siswa, lembar aktivitas siswa dan guru dalam pembelajaran. Data yang didapatkan dianalisis menggunakan persentase dan rata-rata. Skripsi ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang berlangsung selama 2 siklus. Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti

membuktikan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa pada matapelajaran Fikih materi Haji melalui penerapan media audio visual. Persamaan dalam penelitian ini menunjukkan semua penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif atau audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Perbedaan dalam penelitian ini menggunakan media audio visual khusus untuk mata pelajaran Fikih, berbeda dengan penelitian lainnya yang menggunakan media interaktif lebih umum.

Penelitian skripsi oleh (Mawardi, 2023) yang berjudul “Analisis pemanfaatan aplikasi google classroom sebagai media pembelajaran distance learning pada mahasiswa pendidikan kimia” Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui analisa mahasiswa dalam pemanfaatan aplikasi Google Classroom sebagai media pembelajaran distance learning. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif Subjek pada penelitian ini adalah 93 orang mahasiswa pendidikan kimia angkatan 2020 UIN Jakarta. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini secara Purposive Sampling dengan alat penelitian kuesioner dan wawancara. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan pengukuran skala likert dan analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa analisa mahasiswa selama pembelajaran distance learning menggunakan aplikasi Google Classroom termasuk kategori cukup efektif. Mahasiswa menjelaskan bahwa Google Classroom dapat berguna sebagai alternatif dalam perkuliahan yang semula tatap

muka, kini karena terhambat oleh Covid-19 harus dilakukan pembelajaran distance learning. Penggunaan Google Classroom juga mudah untuk digunakan kapan saja dan dimana saja. Selain itu, aplikasi ini juga membuat sistem pembelajaran jadi lebih sederhana, yaitu sebagai sarana untuk memantau perkembangan mahasiswa. Persamaan dalam penelitian ini menunjukkan semua penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Persamaan dalam penelitian ini menunjukkan berfokus pada pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan media interaktif yang berbasis Google Classroom, Perbedaan dalam penelitian ini menggunakan media Google Classroom, berbeda dengan penelitian lainnya yang menggunakan media interaktif lebih umum.

C. Kerangka Berfikir

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan: Apakah penggunaan media pembelajaran interaktif berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa Jurusan PAI IAIN Kerinci. Menekankan bahwa pembelajaran adalah proses aktif dan media interaktif mendukung pembelajaran ini. Menguraikan bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal, dengan media pembelajaran interaktif sebagai salah satu faktor eksternal yang signifikan.

Media interaktif yang menarik dan melibatkan mahasiswa secara aktif mampu meningkatkan minat dan motivasi mereka untuk belajar (Luma'ul & Hayya, 2017) . Selain itu, media ini membantu mahasiswa

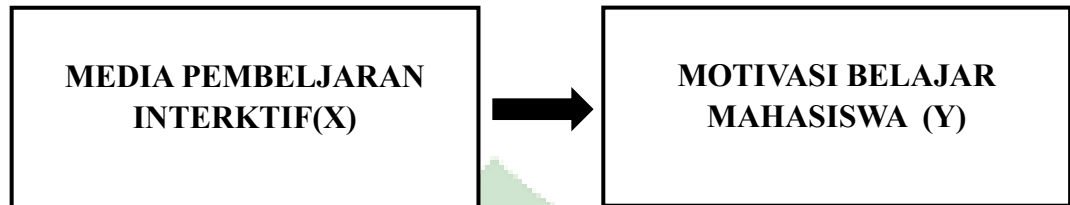
memahami konsep dengan lebih baik dan membuat proses belajar lebih menarik, sehingga meningkatkan keberhasilan mereka dalam menguasai materi dan lulus ujian (Melati et al., 2023).

Dalam beberapa penelitian, media pembelajaran interaktif telah digunakan dengan hasil yang positif. Misalnya, penelitian yang menggunakan ppt untuk membuat media pembelajaran interaktif menunjukkan bahwa mahasiswa dapat menggunakan ppt untuk menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan keterampilan digital mereka (Syah et al., 2023). Penelitian lain yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi untuk pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menunjukkan bahwa media ini valid dan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran (Dewi et al., 2023).

Meskipun banyak bukti yang menunjukkan media pembelajaran interaktif, terdapat variasi dalam respon mahasiswa. Faktor-faktor seperti preferensi belajar dan pengalaman sebelumnya dapat mempengaruhi sejauh mana mahasiswa merasa puas dan termotivasi oleh media tersebut.

Dalam penelitian ini ada dua variabel yang mana, Variabel Independen (X) Media Pembelajaran Interaktif, dan variabel dependen (Y): Motivasi Belajar Mahasiswa. Media pembelajaran interaktif memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar mahasiswa Jurusan PAI IAIN Kerinci. Penelitian ini menggunakan kuesioner dan observasi untuk mengukur pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap

motivasi belajar mahasiswa. Hasilnya akan dianalisis untuk menentukan hubungan signifikan antara variabel independen dan variabel dependen.



Gambar 2. 6 Kerangka Berfikir

D. Hipotesis

H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar

H_1 : terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif bertujuan untuk mendeskripsikan dan menginterpretasikan kondisi yang ada, khususnya yang berkaitan dengan hubungan antar variabel, serta untuk menguji dan mengembangkan generalisasi, prinsip, atau teori yang memiliki validitas universal (Priono, 2016).

Menurut Emzir dalam buku (Jannah et al., 2017), pendekatan kuantitatif adalah metode penelitian yang terutama menggunakan paradigma postpositivis untuk mengembangkan pengetahuan, dengan fokus pada hubungan sebab-akibat, variabel, hipotesis, dan pengujian teori. Pendekatan ini melibatkan strategi seperti eksperimen dan survei yang memerlukan data statistik. Oleh karena itu, penelitian kuantitatif banyak menggunakan angka dalam pengumpulan, penafsiran, dan penyajian data.

Berdasarkan pengertian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menguji pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) di IAIN Kerinci.

B. Desain Penelitian

Dari uraian di atas jadi desain penelitian yang digunakan yaitu Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif dengan

pendekatan *ex post facto* (Sari et al., 2022). Desain ini dipilih untuk mengukur dan menjelaskan pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar mahasiswa Jurusan PAI IAIN Kerinci. Data dalam penelitian ini dianalisis secara statistik untuk memberikan gambaran yang objektif mengenai sejauh mana pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar mahasiswa.

C. Sumber Data Penelitian

Sumber data yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu subyek dari mana data diperoleh. Responden adalah salah satu sumber data yang digunakan dalam penelitian yang pengumpulan datanya menggunakan kuisioner. Responden sendiri adalah orang yang merespon atau menjawab pertanyaan-pertanyaan peneliti, baik pertanyaan tertulis atau lisan.

Dalam penelitian ini ada 2 macam sumber data yang diambil yakni data primer dan sekunder adapun penjelasan sebagai berikut (Nugroho, 2022) :

1. Data primer

Diperoleh langsung dari responden, yaitu mahasiswa Jurusan PAI IAIN Kerinci angkatan 2022, melalui penyebaran angket yang berisi pernyataan-pernyataan mengenai motivasi belajar mereka terkait penggunaan media pembelajaran interaktif. Data ini dikumpulkan secara langsung dari mahasiswa sebagai subjek

penelitian, sehingga memberikan informasi yang aktual dan relevan dengan tujuan penelitian.

2. Data sekunder

Data sekunder adalah data yang sudah ada dan telah tersedia, yang dikumpulkan sebelumnya oleh peneliti lain dan dapat digunakan dalam penelitian oleh pihak lain. Data ini mencakup literatur terkait, seperti jurnal ilmiah, buku, laporan penelitian, serta artikel yang mendukung kajian tentang media pembelajaran interaktif dan motivasi belajar. Penggunaan data sekunder ini bertujuan untuk memperkaya analisis dan memberikan konteks teoretis dalam memahami pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar mahasiswa.

D. Populasi dan Sampel penelitian

1. Populasi

Populasi penelitian mencakup seluruh objek yang menjadi subjek penelitian. Populasi ini mencerminkan pengamatan yang diperoleh dari penelitian statistik yang melibatkan banyak individu, sehingga objek-objek ini dapat menjadi sumber data penelitian. Dalam penelitian ini, populasi terdiri dari mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) di IAIN Kerinci pada Angkatan 2021. Populasi berjumlah 122 orang.

2. Sampel

Sampel adalah suatu prosedur pengambilan data di mana hanya sebagian populasi yang diambil untuk menentukan sifat serta ciri yang dikehendaki dari populasi tersebut. Dalam penelitian ini, populasi terdiri dari mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) di IAIN Kerinci angkatan 2021 dengan jumlah total 122 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan metode purposive sampling, di mana sampel yang dipilih adalah mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) di IAIN Kerinci pada Angkatan 2021.

Jumlah sampel yang diambil mengacu pada pendapat Arikunto dalam (Utama, 2016), yang menyatakan: "Jika populasi penelitian kurang dari 100, seluruh populasi dapat digunakan sebagai sampel. Namun, jika jumlah populasi lebih dari 100, sampel dapat diambil antara 10%-15% atau lebih."

Berdasarkan teori tersebut, peneliti hanya mengambil sebagian dari populasi. Dalam penelitian ini, sampel yang diambil sebesar 60 mahasiswa Jurusan PAI IAIN Kerinci Angkatan 2021. Sampel tersebut terdiri dari 30 mahasiswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif, yang berasal dari Lokal A, C, dan D, masing-masing sebanyak 10 orang. Sementara itu, 30 mahasiswa lainnya berasal dari Lokal B dan E, yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif, masing-masing sebanyak 15 orang.

Tabel 3. 1 Pembagian Sampel Penelitian

Kelas	Jumlah Mahasiswa	Menggunakan Media Interaktif	Jumlah Sampel
A	25	Ya	10
B	25	Tidak	15
C	25	Ya	10
D	24	Ya	10
E	24	Tidak	15
TOTAL	122		60

Jadi, total sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 60 mahasiswa yang akan mewakili Angkatan 2021 jurusan PAI IAIN Kerinci.

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah aspek yang akan diukur dan diamati dalam penelitian ini. Terdapat dua variabel dalam penelitian ini, yaitu:

- 1) Variabel Independen (X): Media Pembelajaran Interaktif.

Media pembelajaran interaktif adalah alat atau platform digital yang dirancang untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Media yang digunakan dalam penelitian ini meliputi Quizizz.

- 2) Variabel Dependen (Y): Motivasi Belajar Mahasiswa.

Motivasi belajar mahasiswa adalah dorongan internal yang mempengaruhi minat dan usaha mahasiswa dalam mengikuti proses pembelajaran serta mencapai prestasi akademik.

Pengukuran variabel dilakukan sebagai berikut:

- a. Variabel X: Penggunaan media pembelajaran interaktif akan diukur melalui penyebaran angket yang menilai frekuensi penggunaan, jenis media yang digunakan, dan tingkat interaktivitasnya.
- b. Variabel Y: Motivasi belajar akan diukur menggunakan kuesioner dengan skala Likert yang berisi pernyataan untuk mengevaluasi aspek-aspek seperti kesiapan untuk belajar, ketertarikan pada mata kuliah, dan frekuensi penggunaan media pembelajaran.

F. Teknik pengumpulan data

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah Kuesioner merupakan instrumen pengumpulan data di mana responden diminta untuk mengisi pertanyaan atau pernyataan yang disediakan oleh peneliti. Kuesioner dapat digunakan untuk mengumpulkan berbagai jenis data, seperti data mengenai pemikiran, perasaan, sikap, kepercayaan, nilai, persepsi, kepribadian, dan perilaku responden (Basrah, 2022).

Skala likert adalah metode penilaian yang digunakan untuk mengukur tingkat persetujuan atau ketidaksetujuan responden terhadap serangkaian pernyataan. Skala ini biasanya terdiri dari lima Tingkat pilihan yang mencerminkan berbagai derajat persetujuan, mulai dari "sangat tidak setuju" hingga "sangat setuju."

Dengan menggunakan skala Likert, peneliti dapat mengukur persepsi dan sikap mahasiswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif dan dampaknya terhadap

motivasi belajar mereka. Dalam penelitian ini, kuesioner yang diajukan kepada mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) di IAIN Kerinci menggunakan skala Likert.

G. Instrumen penelitian

Instrumen penelitian digunakan sebagai alat untuk mengukur fenomena alam atau sosial yang diamati. Penyusunan instrumen penelitian ini disesuaikan dengan metode yang dipilih untuk penelitian tersebut. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah kuesioner atau angket (Basrah, 2022). Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data melalui serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis yang bertujuan untuk memperoleh informasi atau data dari responden. Pada penelitian ini, kuesioner diberikan kepada mahasiswa jurusan pai iain kerinci sebagai sampel penelitian.

Penelitian ini menggunakan kuesioner dengan skala Likert. Skala Likert adalah teknik yang digunakan untuk memberikan nilai skala pada setiap alternatif jawaban yang terdiri dari empat kategori: sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Skala ini banyak digunakan dalam survei, dengan dua jenis pertanyaan: positif untuk mengukur minat positif, dan negatif untuk mengukur minat negative.

Berdasarkan penjelasan di atas, instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur, seperti kuesioner, atau pedoman observasi, yang memungkinkan peneliti mengumpulkan data dalam sebuah

penelitian. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

Lembar kuesioner digunakan untuk menilai pengaruh penggunaan Quizizz terhadap motivasi belajar mahasiswa. Instrumen yang digunakan untuk mengukur motivasi belajar mahasiswa pada mahasiswa jurusan PAI Angkatan 2022 adalah kuesioner motivasi belajar.

Menurut (Sugiyono, 2003), kuesioner atau angket adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan serangkaian pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Pada kuesioner motivasi ini, terdapat 20 item yang terdiri dari 10 pertanyaan positif dan 10 pertanyaan negatif. Adapun kisi-kisi kuesioner yang digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Kisi – Kisi Kuesioner Mahasiswa

NO	Variabel	indikator	Nomor soal		Jumlah soal
			Positif	Negatif	
1.	Motivasi belajar	Hasrat dan Keinginan Berhasil	1.2	-	2
		Dorongan dan Kebutuhan dalam Belajar	3.4	-	2
		Harapan dan Cita-Cita Masa Depan	5.6	-	2
		Penghargaan dalam Belajar	7	8	2

	Kegiatan Menarik dalam Belajar	9.10	-	2
	Lingkungan Belajar yang Kondusif	11	12	2

Tabel 3.2 menjelaskan tentang kuesioner motivasi mahasiswa untuk belajar. Kuesioner ini terdiri dari pernyataan positif dan pernyataan negatif. Mahasiswa diminta memberikan tanda centang pada pilihan jawaban yang telah disediakan. Kuesioner yang diisi oleh mahasiswa akan dinilai menggunakan skala Likert sebagai berikut:

Tabel 3. 3 Penilaian Skala likert

Responden	Skor	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak Setuju	2	3
Sanagat Tidak Setuju	1	4

(Budiaji, 2013)

H. Teknik Analisis Data

Sebelum menganalisis dengan menggunakan data yang diambil harus diuji validitas, realibilitas, normalitas, homogenitas, dan uji T. Untuk penjelasan setiap point uji tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Uji Validitas

Uji validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dilaporkan oleh

peneliti.” Penguji validitas tiap butir digunakan analisis item, yaitu mengkorelasikan skor tiap butir dengan skor total yang merupakan jumlah tiap skor butir. Uji validitas dilakukan dengan membandingkan r hitung dengan r tabel (Hakiki & Eptiana, 2023).

Uji validitas sendiri merupakan instrument. atau alat ukur yang dipergunakan untuk mendapatkan data atau mengukur kevalidan data tersebut. Uji validitas juga memiliki fungsi yakni untuk mengetahui tingkat validitas kuisioner yang digunakan dalam pengumpulan data.

Cara untuk mengetahui hasil uji validitas, maka harus dilakukan dengan membandingkan nilai r -hitung dengan r -tabel, untuk degree of freedom (df) = $(n-2)$ dalam hal ini (n) adalah jumlah sampelnya dengan taraf signifikan 0,05 atau 5% (level of signifikan. Jadi apabila hasil dari r -hitung $>$ r -tabel dengan taraf signifikan lebih kecil dari 0,05 (5%) menjelaskan kalau pernyataan dalam kuisioner tersebut telah valid, sehingga bisa dilanjutkan sebagai instrument penelitian.

2. Uji Reliabilitas

Uji realibilitas merupakan uji reliabilitas merupakan alat uji yang digunakan untuk menunjukan sejauh mana istrumen dapat memberikan hasil pengukuran yang konsisten apabila pengukuran dilakukan dengan berulang-ulang (Umiyati, 2021).

Teknik yang digunakan dalam uji reabilitas adalah teknik Cronbach Alpha. suatu instrument dapat dikatakan reliable apabila

memiliki koefisien kehandalan atau α (alpha) sebesar 0,6. Jika nilai Cronbach Alpha $> 0,6$ maka instrument penelitian dinyatakan reliabel dan begitu juga jika Cronbach Alpha $< 0,6$ maka instrument penelitian dinyatakan tidak reliabel.

3. Uji Normalitas

Dalam konteks penelitian Anda yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan PAI IAIN Kerinci," uji normalitas menjadi langkah penting untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan berdistribusi normal. Menurut Sugiyono dalam (Angelica et al., 2023), uji normalitas digunakan untuk menilai apakah data variabel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Hal ini penting karena jika data variabel tidak berdistribusi normal, maka pengujian hipotesis tidak dapat dilakukan dengan metode statistik parametrik.

Pengujian visual melalui grafik *Normal Probability Plot* dapat membantu dalam menentukan normalitas data:

- 1) Jika data menyebar di sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal, maka dapat disimpulkan bahwa model regresi memenuhi asumsi normalitas.
- 2) Jika data menyebar jauh dari garis diagonal dan tidak mengikuti arah garis diagonal, maka model regresi dianggap tidak memenuhi asumsi normalitas.

4. Uji Hipotesis

Menurut Ghozali dan Supratno dalam Christy hipotesis merupakan jawaban sementara atas masalah yang dirumuskan, sehingga harus diujikan kebenarannya secara empiris.

Pengambilan keputusan dalam uji hipotesis dengan tingkat signifikansi 5% yaitu :

- 1) Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka tidak ada pengaruh positif secara signifikan antara variabel X terhadap variabel Y.
- 2) Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka ada pengaruh positif secara signifikan antara variabel X terhadap variabel Y.

5. Uji Parsial (Uji t)

Uji t digunakan untuk menguji signifikansi hubungan antara variabel X dan Variabel Y secara parsial atau dapat dikatakan uji t pada dasarnya menunjukkan seberapa besar variabel independen secara individual dalam menerangkan variasi-variasi dependen. Pengujian hipotesis ini akan dilakukan dengan menggunakan tingkat signifikansi sebesar 0,05 atau tingkat keyakinan sebesar 0,95 %.

- 1) Dengan membandingkan nilai T_{hitung} dengan T_{table}
- 2) Apabila $T_{hitung} < T_{table}$, maka H_0 diterima
- 3) Apabila $T_{hitung} > T_{table}$, maka H_0 ditolak
- 4) Dengan menggunakan angka probabilitas signifikansi
- 5) Apabila $Sig. > (0,05)$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak
- 6) Apabila $Sig. < (0,05)$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Data Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah umum IAIN Kerinci

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci awalnya merupakan Fakultas Syari'ah Muhammadiyah yang didirikan pada tahun 1964. Usaha untuk meningkatkan status Fakultas Syari'ah Muhammadiyah Kerinci menjadi sebuah perguruan tinggi yang diinisiasi oleh para pemimpinnya mendapat dukungan dari masyarakat serta Organisasi Masyarakat Islam Kerinci baik dari dalam maupun luar daerah.

Upaya untuk menjadikan Fakultas Syari'ah Muhammadiyah sebagai institusi negeri sejalan dengan usaha Pemda Tingkat 1 Jambi dan tokoh-tokoh masyarakat setempat dalam mendirikan IAIN di Jambi. Pada waktu itu, Fakultas Syari'ah Muhammadiyah Sungai Penuh direncanakan untuk dimasukkan ke dalam IAIN Raden Patah Palembang dan akan diresmikan oleh rektornya. Namun, Prof. Dr. Mahmud Yunus menyarankan agar Fakultas Syari'ah Muhammadiyah Sungai Penuh dijadikan negeri dan menjadi bagian dari IAIN Imam Bonjol Padang. Meski begitu, Pemda Tingkat 1 Jambi dan masyarakat Kerinci menginginkan agar fakultas tersebut menjadi bagian dari IAIN STS Jambi yang sedang diupayakan pendiriannya (panduan akademik, 2021). Pada saat itu, IAIN STS Jambi sudah memiliki satu fakultas negeri. Untuk

memenuhi keinginan masyarakat, para ulama, PemdaTingkat II Kerinci, dan Pemda Tingkat 1 Jambi, maka Fakultas Syari'ah Muhammadiyah Kerinci diusulkan untuk menjadi salah satu fakultas di lingkungan IAIN STS Jambi, bersama dengan Fakultas Syari'ah IAIN Raden Patah Palembang Cabang Jambi, Fakultas Tarbiyah, dan Fakultas Ushuluddin dari Yayasan Perguruan Tinggi alMa'arif Jambi.

Setelah acara peresmian berdirinya IAIN STS Jambi, pada sore hari Jum'at tanggal 8 September 1967, K.H. Daud Qahiri dan rekan-rekannya bertemu dengan Kepala Biro Perguruan Tinggi Depag RI. Dalam pertemuan tersebut, mereka mencapai kesepakatan untuk segera menerbitkan Fakultas Syari'ah Muhammadiyah Sungai Penuh, dengan persetujuan untuk melengkapi persyaratan tambahan. Usaha ini berhasil dengan diterbitkannya SK penegerian Fakultas Syari'ah Muhammadiyah Sungai Penuh Kerinci, yaitu SK Menteri Agama RI Nomor 116 tahun 1967 pada tanggal 27 September 1967, yang menetapkan Fakultas Syari'ah Muhammadiyah Sungai Penuh menjadi Fakultas Syari'ah IAIN Sulthan Thaha Saifuddin cabang Kerinci (Tesa Opiliya, 2022). Lima tahun setelah fakultas ini dinegerikan, tepatnya setelah keluarnya Surat Keputusan Menteri Agama No. 69 tahun 1982, status Fakultas Syari'ah di lingkungan IAIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi ditingkatkan dari Fakultas Madya dan diberi kewenangan untuk menyelenggarakan perkuliahan tingkat doktoral.

Dengan keluarnya status tersebut bagi IAIN STS Jambi, sejak tahun 1982 Fakultas Syari'ah IAIN STS Jambi di Kerinci berubah menjadi Fakultas Syari'ah IAIN STS di Kerinci, yang merupakan salah satu fakultas utama dan berlokasi di daerah kabupaten yang berjarak sekitar 450 km dari kampus induk (di Provinsi). Lokasi ini hanya dapat diakses melalui jalur darat dengan waktu tempuh antara 9 hingga 12 jam.

Dalam perkembangannya, fakultas-fakultas daerah dihadapkan pada tuntutan perubahan masyarakat dan kebijakan pemerintah yang memiliki tingkat kompleksitas hampir sama dengan tuntutan yang dihadapi oleh IAIN induk. Namun, sebagai fakultas daerah, ruang gerak mereka cenderung terbatas dalam mengantisipasi tuntutan-tuntutan yang terus berkembang. Selain itu, kehadiran fakultas daerah ini juga bisa dilihat sebagai beban tambahan bagi manajemen IAIN induk. Oleh karena itu, merasionalisasi kelembagaan fakultas dengan menghilangkan duplikasi dan mengembangkan fakultas-fakultas menjadi Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) menjadi pilihan kebijakan yang sangat strategis (panduan akademik, 2021). Pada tahun 1997, Keputusan Presiden Republik Indonesia No. 11 tahun 1997 diterbitkan, yang menetapkan pendirian Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Kerinci oleh Menteri Agama Republik Indonesia.

Pada tanggal 30 Juni 1997, secara resmi dilakukan pembukaan Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) di seluruh Indonesia, yang berjumlah 33 lembaga, termasuk meresmikan perubahan status Fakultas

Syari'ah di Kerinci menjadi STAIN Kerinci. Acara tersebut juga mencakup serah terima alih status dari Rektor IAIN STS Jambi.

kepada Pejabat Sementara (Pjs) Ketua STAIN Kerinci. Pada tahun pertama menjadi STAIN (1997), program pendidikan profesi Akta IV mulai dibuka, dan pada tahun akademik 1998/1999, dibuka program Pendidikan Akademik S1 untuk Jurusan Tarbiyah dengan dua jurusan (PAI dan KI), serta satu program Pendidikan Profesional, yaitu Diploma Dua (D-2).

Pada tahun akademik 1998/1999, STAIN Kerinci telah memiliki Program Pendidikan Profesi, yaitu Akta IV dan Diploma Dua (D-2) untuk PGA dan PGMI, serta dua program pendidikan Akademik S1, yaitu:

- a. Jurusan Syari'ah dengan dua Program Studi: Akhwal al-Asyakhshiyah (AS) dan Muamalah (M).
- b. Jurusan Tarbiyah dengan dua Program Studi: Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Kependidikan Islam (KI) (Tesa piliya, 2023).

Keadaan ini berlanjut hingga tahun 2003, dan pada tahun akademik 2004/2005, Jurusan Tarbiyah mulai menyelenggarakan Program Studi Pendidikan Bahasa Arab dan Tadris Bahasa Inggris. Pada tahun akademik 2005/2006, Program Studi Tadris Matematika dan Tadris Biologi juga dibuka. Rencananya, pada tahun 2006/2007, akan dibuka Jurusan PGMI/PGSD untuk jenjang pendidikan S-1, namun rencana ini tidak dapat direalisasikan karena berbagai kendala dan pertimbangan lainnya. Kemudian, sejak tahun 2016 hingga

sekarang, berdasarkan Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 74 tahun 2016, sebagai hasil dari upaya pimpinan, tim/panitia, dan para pemangku kepentingan terkait pada saat itu, status lembaga ini berubah dari Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Kerinci menjadi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci.

Setelah menjadi IAIN Kerinci dan memiliki rektor baru pada tahun 2021 di bawah kepemimpinan Prof. Dr. H. As'ari, M.Ag, IAIN Kerinci menegaskan komitmennya untuk mewujudkan perubahan yang lebih baik. Salah satu visi utamanya adalah meningkatkan status institusi ini menjadi Universitas Islam Negeri Kerinci. Transformasi ini bukan sekadar perubahan nama, tetapi juga melibatkan pengembangan menyeluruh di berbagai sektor. Salah satunya adalah dengan mengembangkan jurusanjurusan baru yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan relevansi institusi dengan kebutuhan masyarakat dan zaman. Langkah ini sejalan dengan upaya untuk memperluas jangkauan dan kontribusi IAIN Kerinci dalam memajukan pendidikan tinggi Islam di Indonesia. Adapun jurusan di IAIN Kerinci pada tahun 2024 adalah sebagai berikut:

- 1) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK):
 - a) Pendidikan Agama Islam (PAI)
 - b) Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam (BKPI)
 - c) Manajemen Pendidikan Islam (MPI)
 - d) Pendidikan Bahasa Arab (PBA)

- e) Tadris Bahasa Inggris (TBI)
 - f) Tadris Matematika (TMTK)
 - g) Tadris Biologi (Tbio)
 - h) Tadris Kimia (Tkim)
 - i) Tadris Fisika (Tfis)
 - j) Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
 - k) Pendidikan Profesi Guru (PPG)
- 2) Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam (FEBI):
- a) Perbankan Syari'ah (PBS)
 - b) Ekonomi Syari'ah (ES)
 - c) Manajemen Bisnis Syari'ah (MBS)
 - d) Manajemen Keuangan Syari'ah (MKS)
- 3) Fakultas Syari'ah (FAKSYAR):
- a) Hukum Keluarga Islam (HKI)
 - b) Hukum Ekonomi Syari'ah (HES)
 - c) Hukum Pidana Islam (HPI)
 - d) Hukum Tata Negara (HTN)
- 4) Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah (FUAD):
- a) Manajemen Dakwah (MD)
 - b) Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir (IAT)
 - c) Sejarah Peradaban Islam (SPI)
 - d) Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam.

B. Jurusan Pendidikan Agama Islam

Jurusan Pendidikan Agama Islam adalah salah satu jurusan yang telah ada sejak tahun akademik 1998/1999 di STAIN Kerinci, hingga saat ini setelah di alihstatuskan menjadi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci. Jurusan ini bertanggung jawab atas penyelenggaraan pendidikan dan pengajaran di bidang Pendidikan Agama Islam. Sebagai pengembang kegiatan akademik dan keilmuan, jurusan ini berupaya mempersiapkan lulusan sebagai Sarjana Pendidikan (S.Pd) yang profesional, siap berkontribusi di bidang pendidikan Islam dan umum. Pada tahun 2024 yang menjadi ketua jurusan Pendidikan Agama Islam yaitu bapak Fatnan Asbupel, M.Pd dengan jumlah mahasiswa PAI yaitu sejumlah 469 mahasiswa. Visi dan Misi Jurusan Pendidikan Agama Islam adalah sebagai berikut:

a. Visi

Menjadi Jurusan Pendidikan Agama Islam yang unggul, kompetitif, inovatif, dan berkarakter islami.

b. Misi

- 1) Menyelenggarakan pendidikan dan pembelajaran yang unggul dalam bidang pendidikan agama Islam.
- 2) Menyelenggarakan dan mengembangkan keilmuan Islam secara inovatif melalui penelitian berkualitas di tingkat nasional dan internasional.

- 3) Menyediakan pelayanan akademik yang transparan dan akuntabel kepada civitas akademika.
- 4) Melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat berbasis riset untuk pemanfaatan dan pengembangan ilmu pengetahuan.
- 5) Menjalinkan kerjasama dalam bidang pendidikan agama Islam dengan perguruan tinggi lain serta madrasah/sekolah.

C. Hasil penelitian

1. Data responden

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai data-data deskriptif yang diperoleh dari responden. Data deskriptif yang menggambarkan keadaan atau kondisi responden yang perlu diperhatikan sebagai tambahan untuk memahami hasil-hasil penelitian. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menyebarkan kuesioner kepada mahasiswa jurusan PAI angkatan 2021 yang berjumlah 60 orang. Jumlah sampel dan tingkat pengembalian kuesioner pada penelitian ini dirangkum dalam Tabel 4.1 berikut:

Tabel 4. 1 Tingkat Pengembalian kuesioner

Keterangan	jumlah	Persentase
Total kuesioner yang disebar	60	100%
Total kuesioner yang kembali	60	100%
Total kuesioner yang tidak kembali	60	100%
Total kuesioner yang tidak memenuhi syarat	-	-
Total kuesioner yang	60	100%

dapat diolah		
--------------	--	--

Sumber :olahan data,2025

Responden dalam penelitian ini mahasiswa jurusan PAI angkatan 2021. Alat penelitian ini menggunakan kuesioner, dengan responden berjumlah 60 mahasiswa. Sampel tersebut terdiri dari 30 mahasiswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif, yang berasal dari Lokal A, C, dan D, masing-masing sebanyak 10 orang. Sementara itu, 30 mahasiswa lainnya berasal dari Lokal B dan

yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif, masing-masing sebanyak 15 orang. Berikut ini adalah deskripsi mengenai karakteristik responden penelitian yang terdiri dari jenis kelamin, tingkat pendidikan, dan usia.

tabel 4. 2 Deskripsi karakteristik responden

Data responden	keterangan	Jumlah	persentase
Jenis kelamin	Laki-laki	20	33,3%
	Perempuan	40	66,7%
Usia	<22 Tahun	10	16,7%
	22 tahun	50	83,7%
Total		60	100%

Sumber :olahan data,2025

Berdasarkan Tabel 4.2, dapat diketahui bahwa responden yang mengisi kuesioner terdiri dari 33,3% laki-laki dan 66,7% perempuan. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini adalah perempuan. Dari segi usia, sebanyak 16,7% responden berusia kurang dari 22 tahun, sementara mayoritas responden yaitu 83,3% berada pada

usia 22 tahun. Pada bagian ini dijelaskan mengenai data-data deskriptif yang diperoleh dari responden. Data deskriptif ini menggambarkan kondisi responden yang penting untuk dipahami sebagai informasi tambahan dalam menafsirkan hasil-hasil penelitian.

1) Hasil uji validitas dan reabilitas

a. Uji validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana butir-butir dalam instrumen penelitian mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan terhadap instrumen motivasi belajar mahasiswa dengan menggunakan data uji coba yang diperoleh dari 23 responden. Uji validitas dilakukan dengan membandingkan nilai r -hitung dengan r -tabel.

Nilai r -tabel ditentukan berdasarkan tingkat signifikansi 10% ($\alpha = 0,10$) dan derajat kebebasan (df) = $n - 2$. Dengan jumlah responden uji coba sebanyak 23 orang, maka diperoleh $df = 23 - 2 = 21$. Berdasarkan tabel nilai kritik r Product Moment, nilai r -tabel pada $df = 21$ dengan taraf signifikansi 10% adalah sebesar 0,413.

Kriteria pengujian validitas adalah sebagai berikut: jika nilai r -hitung $>$ r -tabel dan bernilai positif, maka item pernyataan dinyatakan valid. Sebaliknya, jika r -hitung $\leq r$ -

tabel, maka item dinyatakan tidak valid. Analisis ini dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS, dengan mengacu pada nilai dalam kolom Corrected Item-Total Correlation.

Berikut adalah hasil uji validitas instrumen motivasi belajar mahasiswa:

Tabel 4. 3 Hasil Uji Validitas Motivasi Belajar Mahasiswa

Variabel	Item pernyataan	R hitung	R table	Keterangan
Motivasi belajar mahasiswa	P01	958	0,413	Valid
	P02	993	0,413	Valid
	P03	993	0,413	Valid
	P04	945	0,413	Valid
	P05	851	0,413	Valid
	P06	955	0,413	Valid
	P07	975	0,413	Valid
	P08	884	0,413	Valid
	P09	975	0,413	Valid
	P10	993	0,413	Valid
	P11	702	0,413	Valid
	P12	958	0,413	Valid

Sumber: data primer yang di olah 2025

Dari hasil uji validitas pada Tabel 4.3, dapat disimpulkan bahwa seluruh item pernyataan yang digunakan dalam instrumen motivasi belajar mahasiswa memiliki nilai r-hitung lebih besar dari r-tabel (0,205) dan bernilai positif. Oleh karena itu, semua item kuesioner dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini.

b. Uji reliabilitas

Uji reliabilitas adalah proses untuk mengukur sejauh mana instrumen penelitian (kuesioner) dapat menghasilkan data yang konsisten dan dapat dipercaya. Dalam konteks ini, reliabilitas menunjukkan tingkat kestabilan dan konsistensi alat ukur dalam mengukur variabel yang sama pada kondisi yang berbeda.

Instrumen dikatakan reliabel apabila menghasilkan nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,6 (60%). Nilai ini menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat konsistensi internal yang tinggi dalam mengukur suatu konstruk atau variabel tertentu.

Dalam penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan terhadap kuesioner yang digunakan untuk mengukur motivasi belajar mahasiswa. Hasil pengujian reliabilitas ditampilkan dalam Tabel berikut:

Tabel 4. 4 Hasil uji reliabelitas motivasi belajar mahasiswa

variabel	Cronbach's alpha	$\times$	R kritis	Keterangan
Motivasi belajar mahasiswa	0,984	$>$	0,600	Reliabel

Sumber: data primer yang di olah 2025

Berdasarkan Tabel 4.4 di atas, nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,984 menunjukkan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi, karena nilai tersebut jauh melebihi batas minimum 0,6. Dengan demikian, dapat disimpulkan

bahwa kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini memenuhi syarat reliabel dan layak digunakan untuk mengukur variabel motivasi belajar mahasiswa.

3) Hasil uji prasyarat normalitas dan homogenitas

a. Uji normalitas

Dalam penelitian ini, uji normalitas digunakan untuk menganalisis distribusi data dalam menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz terhadap motivasi belajar mahasiswa. Analisis normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan bantuan perangkat lunak Statistical Product and Service Solutions (SPSS) versi 25.0.

Tabel 4. 5 Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Kelompok	Sampel	Shapiro-Wilk	Signifikan	Ket
Menggunakan media pembelajaran interaktif	30	0,771	0,05	Normal
Tidak Menggunakan media pembelajaran interaktif	30	0,587	0,05	Normal

Sumber: data primer yang di olah 2025

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi untuk kelompok tanpa penggunaan Quizizz sebesar 0,587 dan untuk kelompok yang menggunakan

Quizizz sebesar 0,771. Karena nilai signifikansi pada kedua kelompok lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data pada penelitian ini terdistribusi normal, karena nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05, yaitu $0,200 > 0,05$.

b. Uji homogenitas

Sebelum melakukan uji Independent Samples t-test, terlebih dahulu dilakukan uji homogenitas varians menggunakan Levene's Test. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah kedua kelompok memiliki varians yang sama atau tidak. Jika hasil uji menunjukkan bahwa varians kedua kelompok homogen ($p > 0,05$), maka analisis t-test dengan asumsi equal variances assumed dapat digunakan. Namun, jika varians tidak homogen ($p < 0,05$), maka digunakan t-test dengan equal variances not assumed.

Tabel 4. 6 Hasil uji homogenitas

Uji Levene untuk Homogenitas Varians	Nilai F	Sig. (p)
Equal variances assumed	11,992	0.001

Sumber: data primer yang di olah 2025

Berdasarkan hasil Uji Levene, diperoleh nilai $F = 11,992$ dengan signifikansi (p) sebesar 0,001. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,001 < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa varians kedua kelompok tidak homogen. Oleh karena itu,

pada pengujian hipotesis menggunakan independent samples t-test, peneliti menggunakan hasil pada baris Equal variances not assumed.

c. Uji hipotesis independent sample t-test

Dalam penelitian ini menggunakan uji independent samples t-test adalah uji statistic inferensial untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam motivasi belajar mahasiswa antara kelompok yang menggunakan media pembelajaran interaktif Quizizz dan kelompok yang tidak menggunakannya. Berdasarkan hasil uji homogenitas sebelumnya, diketahui bahwa data tidak homogen, sehingga analisis uji t menggunakan baris Equal variances not assumed. Hasil uji t disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. 7 Hasil uji hipotesis Independen Sample Test

Uji t-Test	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Confidence Interval (Lower)	Confidence Interval (Upper)
Equal variances assumed	-18,437	58	0,039	-18,767	1,018	-20,804	-16,729
Equal variances not assumed	-18,437	29,000	0,034	-18,767	1,018	-20,848	-16,685

Sumber: data primer yang di olah 2025

Berdasarkan hasil pada baris Equal variances not assumed, diperoleh nilai $t = -18,437$ dengan derajat kebebasan (df) = 29 dan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,034. Karena nilai signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz terhadap motivasi belajar mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) IAIN Kerinci.

D. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz terhadap motivasi belajar mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) IAIN Kerinci. Sebelum instrumen digunakan dalam penelitian utama, dilakukan uji coba terhadap 23 mahasiswa. Uji validitas dilakukan dengan teknik korelasi Pearson Product Moment, dan diperoleh nilai r -tabel sebesar 0,413 pada taraf signifikansi 5%. Hasil uji menunjukkan bahwa seluruh item memiliki r -hitung $> 0,413$, sehingga seluruh pernyataan dinyatakan valid. Uji reliabilitas selanjutnya dilakukan dengan menggunakan teknik Cronbach's Alpha, dan menghasilkan nilai sebesar 0,984, yang berarti bahwa instrumen sangat reliabel karena berada jauh di atas ambang batas minimum 0,6.

Setelah instrumen dinyatakan valid dan reliabel, penelitian utama dilaksanakan terhadap 60 mahasiswa angkatan 2021 yang dibagi dalam dua kelompok: 30 mahasiswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif Quizizz dan 30 mahasiswa yang tidak menggunakannya. Uji asumsi normalitas dilakukan menggunakan Shapiro-Wilk, dan hasil menunjukkan data berdistribusi normal. Namun, hasil uji homogenitas dengan Levene's Test menunjukkan nilai

signifikansi sebesar 0,001 ($< 0,05$), yang berarti varians kedua kelompok tidak homogen. Oleh karena itu, analisis hipotesis menggunakan uji independent samples t-test dengan merujuk pada baris Equal variances not assumed. Hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,034 ($< 0,05$), yang mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar mahasiswa yang menggunakan Quizizz dengan yang tidak menggunakannya. Artinya, penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa.

Lebih lanjut, hasil analisis terhadap butir-butir kuesioner menunjukkan bahwa mahasiswa yang menggunakan Quizizz memiliki skor motivasi belajar yang lebih tinggi pada seluruh indikator. Pada indikator hasrat dan keinginan untuk berhasil, mahasiswa menunjukkan antusiasme yang tinggi karena sistem kuis pada Quizizz memberikan tantangan melalui skor dan peringkat. Pada indikator dorongan dan kebutuhan dalam belajar, mahasiswa merasa lebih terdorong untuk aktif karena pembelajaran menjadi menyenangkan, interaktif, dan tidak monoton. Indikator harapan dan cita-cita masa depan juga terlihat meningkat, karena mahasiswa menganggap Quizizz relevan dengan pembelajaran di era digital. Selain itu, media ini juga mendukung terciptanya kegiatan belajar yang menarik dan lingkungan yang kondusif melalui visualisasi soal, suara, serta desain yang atraktif.

Temuan ini diperkuat oleh teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Hamzah B. Uno (dalam Khosiin, 2020), yang menyatakan bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh enam indikator: keinginan untuk berhasil, dorongan belajar, harapan masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan yang menarik, dan lingkungan belajar yang kondusif. Quizizz terbukti mampu memfasilitasi keenam

aspek tersebut dalam proses pembelajaran. Selain itu, teori Self-Determination oleh Deci dan Ryan menjelaskan bahwa motivasi intrinsik akan tumbuh apabila peserta didik merasakan otonomi, kompetensi, dan keterlibatan dalam proses belajar. Quizizz mendorong ketiga aspek tersebut melalui fitur interaktif yang memungkinkan mahasiswa belajar secara aktif, merasa percaya diri terhadap kemampuan mereka, dan berpartisipasi secara penuh dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, baik berdasarkan data empiris maupun telaah teoritis, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz berkontribusi secara signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa Jurusan PAI IAIN Kerinci.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Pengaruh Penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz terhadap motivasi belajar mahasiswa dalam Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif, khususnya Quizizz, terhadap motivasi belajar mahasiswa jurusan PAI IAIN kerinci penelitian utama yang melibatkan 60 mahasiswa Jurusan PAI IAIN Kerinci menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa. Hasil uji t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,034, yang lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar mahasiswa yang menggunakan Quizizz dengan yang tidak menggunakannya.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Dosen, diharapkan dapat mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Quizizz dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada mata kuliah di Jurusan PAI, guna meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif mahasiswa.

2. Bagi Mahasiswa, diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif secara optimal sebagai sarana untuk meningkatkan minat belajar, pemahaman materi, dan keterlibatan dalam proses pembelajaran secara mandiri dan kolaboratif.
3. Bagi Institusi (IAIN Kerinci), disarankan untuk memberikan pelatihan dan pendampingan kepada dosen mengenai pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran interaktif agar penerapan teknologi pembelajaran dapat dilakukan secara merata dan berkelanjutan.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya, diharapkan dapat melakukan penelitian lanjutan dengan cakupan variabel yang lebih luas atau pada jenjang pendidikan dan media interaktif yang berbeda, agar hasil penelitian semakin memperkaya literatur dan praktik pembelajaran di perguruan tinggi.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan sesuai dengan prosedur yang ditetapkan, namun tetap memiliki beberapa keterbatasan yang perlu disampaikan untuk menjadi pertimbangan dalam membaca dan mengembangkan hasil penelitian ini. Keterbatasan tersebut antara lain:

Penelitian ini hanya dilakukan pada satu program studi, yaitu Pendidikan Agama Islam (PAI) di IAIN Kerinci, sehingga hasilnya belum mencerminkan kondisi mahasiswa di jurusan lain atau perguruan tinggi lain dengan karakteristik yang berbeda. Penelitian ini hanya

menggunakan satu jenis media pembelajaran interaktif, yaitu Quizizz, sehingga tidak mengevaluasi pengaruh media interaktif lain yang mungkin juga relevan dan berpotensi memberikan hasil yang berbeda. Variabel luar yang tidak dikontrol, seperti latar belakang responden, gaya mengajar dosen, serta kondisi kelas, dapat memengaruhi hasil motivasi belajar tetapi tidak dijadikan variabel pengendali dalam penelitian ini.



INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

DAFTAR PUSTAKA

ARTIKEL

- Angelica, A., Suprayitno, E., & Tahir, M. (2023). Pengaruh Motivasi Dan Stres Kerja Terhadap Kinerja Karyawan. *Manajemen Dan Bisnis*, 5(1), 64–71.
- Aniati. (2023). *Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Di SMA Negeri 2 Kendari*. 9, 356–363.
- Aprianto, V., & Wahyudin. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Aplikasi Lectora Inspire Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Digital Transformation Technology*, 3(2), 643–653.
- Asria, L., Sari, D. R., Ngaini, S. A., Muyasaroh, U., & Rahmawati, F. (2021). Analisis Antusiasme Siswa Dalam Evaluasi Belajar Menggunakan Platform Quizizz. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 3(1), 1–17.
- Aulia, M. (2023). *Penerapan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran Fikih Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Madrasah Diniyah Daarut Tahfizh Al-ikhlas Ajun Aceh Besar*. 9, 356–363.
- Azzahra, M. D., & Pramudiani, P. (2022). Pengaruh Quizizz sebagai Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3203–3213.
- Batubara, A. H. A., & Salminawati. (2022). Pengertian Ontologi Dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Journal Of Social Research*, 1(4), 239–247.
- Budijaji, W. (2013). The Measurement Scale and The Number of Responses in Likert Scale. *Jurnal Ilmu Pertanian Dan Perikanan Desember*, 2(2), 125–131. <https://doi.org/10.31227/osf.io/k7bgy>
- Butar-Butar, N., Nurmawati, N., & Ananda, R. (2023). Pengembangan bahan ajar pendidikan agama Islam (PAI) berbasis kontekstual untuk meningkatkan capaian hasil belajar. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(2), 792.
- Cahyono, D. D., Hamda, M. K., & Prahastiwi, E. D. (2022). Pemikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi dalam Belajar. *Tajdid Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 6(1), 37–48.
- Delviana, K. (2021). *Pengaruh Penggunaan Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 13 Medan Di Masa Pandemi*. 143.
- Dewi, D. A., Yunarti, Y., Mulyati, T., & Wahid, R. (2023). Rancang Bangun Media Pembelajaran Pkn Berbasis Multimedia Interaktif Mobile Learning

- Dalam Mengembangkan Literasi Kewarganegaraan Siswa. *Naturalistic: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(2), 1610–1617.
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172.
- Faizal, R., Sulaeman, M., & Yulizar, I. (2019). Pengaruh Budaya, Motivasi Kerja Dan Kompetensi Terhadap Kinerja Karyawan. *Eba*, 5(1), 11–21.
- Farida, N. (2021). Fungsi dan Aplikasi Motivasi dalam Pembelajaran. *Education and Learning Journal*, 2(2), 118.
- Hakiki, R., & Eptiana, A. R. (2023). Pengaruh Gaya Kepemimpinan Terhadap Kinerja Pegawai Pada Unit Pelaksana Teknis Daerah Pusat Kesehatan Masyarakat (Uptd Puskesmas) Pagerageung Kabupaten Tasikmalaya. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 2(3), 310–324.
- Hamidi, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis Adobe Flash Professional Cs6 Untuk Mendukung Implementasi Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 14(1), 109–130.
- Hamzah, I. F. (2020). Aplikasi Self-Determination Theory pada Kebijakan Publik Era Industri 4.0. *Psisula: Prosiding Berkala Psikologi*, 1(June).
- Khosiin, K. (2020). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas X di MA NU 03 Sunan Katong Kaliwungu Kendal. *Journal Of Biology Education*, 3(2), 143.
- Lestari, W., Supandi, A., Liberna, H., Ningsih, R., & Eva, L. M. (2022). Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 1462–1465.
- Luma'ul, & Hayya, A. (2017). Dampak Pembelajaran interaktif dalam pendidikan. *UIN Saizu Purwokerto Abstract*, 6(1), 51–66.
- Maharani, S. (2022). Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Akademika*, 15(1), 70–75. <https://doi.org/10.53564/akademika.v15i1.845>
- Marhayanti, A. (2018). Memproduksi Teks Prosedur Kompleks Menggunakan Media Audio Visual Pada Siswa Sma. *Jurnal Edukasi Khatulistiwa : Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(1), 9.
- Mawardi, Y. (2023). Analisis Pemanfaatan Aplikasi Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Distance Learning Pada Mahasiswa Pendidikan Kimia. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on*

Education, 6(1), 732–741. <https://doi.org/>

- Muhammad, M. (2017). Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(2), 87.
- Mukharomah. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Penilaian Berbasis Daring Di Mi Al Muqorrobiyah. *Journal of Islamic Education*, 2(1), 12–14.
- Nilawati, Riswan, & Oktavia, L. (2022). Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Akademika*, 15(1), 70–75.
- Pastadi, A. R., Damanik, E. D. T., Shodiq, F. N., Ikfinalkarim, F., Ediyono, S., & Hum. (2023). Pengaruh Self-Reward Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Di Indonesia. *Pengaruh Self-Reward Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Di Indonesia*, 2(December), 7.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 25(November), 289–302.
- Ramadhani, F. E., & Aristiawan. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Berbantuan Software Prezi dengan Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Presentasi Siswa. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 3(2), 126–139.
- Salsabila, U. H., & Agustian, N. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 123–133.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163–172. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Saputro, Y. P. D., & Lestari, M. (2022). Evaluasi Penggunaan Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Journal of Informatics and Vocational Education*, 5(2), 5–8.
- Sari, M., Rachman, H., Juli Astuti, N., Win Afgani, M., & Abdullah Siroj, R. (2022). Explanatory Survey dalam Metode Penelitian Deskriptif Kuantitatif. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(01), 10–16. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.1953>
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 81–88.
- Sugiyono. (2003). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif Kualitatif* (Issue August).
- Syah, M. N. F., Hidayatullah, R. S., Kurniawan, W. D., & Susanti, N. A. (2023). Pengaruh Media PowerPoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Generasi Z

Siswa Kejuruan. *Jmel*, 9(1), 1–7.

Umiyati. (2021). Pengaruh Kualitas Produk Dan Harga Produk Terhadap Keputusan Pembelian Produk Pada Ukm Maleo Lampung Timur. *Jurnal Manajemen Diversifikasi*, 4(1), 6.

Utama, G. B. R. (2016). Teknik Sampling dan Penentuan Jumlah sampel. *Universitas Dhyana Pura, Bali*, 2021(January), 23. <https://doi.org/10.13140/RG.2.1.5187.0808>

Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 104–116.

Yul, F. A., Yul, W., & Edy Susanto. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMKS 9 Muhammadiyah Kota Bengkulu. *At-Ta'lim : Media Informasi Pendidikan Islam*, 21(2), 164.

Yulaini, E. (2016). Wahana Didaktika. *Ilmu Pendidikan*, 14(3), 1–161.

BUKU

Basrah, H. (2022). Metode Pengumpulan Data Kualitatif. In A. Masruroh (Ed.), *Widina Bhakti Persada Bandung* (Issue 01). widina bhakti persada bandung.

Jannah, K. A. M., Aiman, U., Hasda, S., Fadilla, Z., Ardiawan, T. M. K. N., & Sari, M. E. (2017). Metodologi Penelitian Kuantitatif Metodologi Penelitian Kuantitatif. In *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Issue May).

Nugroho, A. P. (2022). *Metode Pengumpulan Data* (A. Asrurroh (ed.); Issue October). Widina Bhakti Persada Bandung.

Priono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif* (Issue 112). Zifattama publishing.

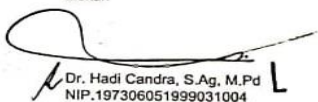
Watri, Gimin, & Suarman. (2023). *Desain Dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android* (Issue March). taman karya.

SKRIPSI

Yasmina, H. A. (2015). Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Perangkat Komputer Untuk Siswa SMP. *Universitas Dian Nuswantoro Semarang* | 2012, 1(1), 0–1.

LAMPIRAN

Lampiran. 1: SK Pembimbing

 KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN Jl. Kapten Muradi Desa Sumur Gedang, Kecamatan Pesisir Bukit, Kota Sungai Penuh Telp. (0748) 21065, Fax. (0748) 22114, Kode Pos 37112, Web: iainkerinci.ac.id, Email: info@iainkerinci.ac.id	
SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI Nomor : 019 / 2025	
T E N T A N G PENETAPAN (PERBAIKAN) PEMBIMBING TUGAS AKHIR SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2024/2025	
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI	
Menimbang	: a. Untuk memperlancar tugas akhir skripsi mahasiswa program strata satu (S1) IAIN Kerinci, maka perlu menetapkan (memperbaiki) pembimbing/judul tugas akhir skripsi mahasiswa. b. Bahwa nama yang tercantum dalam surat keputusan ini dipandang mampu dan cakap untuk melaksanakan tugas tersebut.
Mengingat	: 1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi. 3. Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen. 4. Peraturan Pemerintah Nomor 60 Tahun 1999 Tentang Pendidikan Tinggi. 5. Peraturan Pemerintah Nomor 37 Tahun 2009 Tentang Dosen. 6. Peraturan Menteri Agama Nomor 31 Tahun 2022 perubahan atas Peraturan Menteri Agama Nomor 48 Tahun 2016 Tentang Ortaker IAIN Kerinci. 7. Keputusan Menteri Agama Nomor 12 Tahun 2017 Tentang Statuta IAIN Kerinci. 8. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 53 Tahun 2023 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi
Memperhatikan	: 1.
M E M U T U S K A N	
Menetapkan	: KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN TENTANG PENETAPAN (PERBAIKAN) PEMBIMBING TUGAS AKHIR SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2024/2025.
Pertama	: Menetapkan Dr. Pristian Hadi Putra, M.Pd dan Fatnan Asbupel, M.Pd. sebagai Pembimbing (1 dan 2) Tugas Akhir Skripsi Mahasiswa: Nama : Letiya Meranta NIM : 2110201022 Program Studi : Pendidikan Agama Islam Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan PAI IAIN Kerinci
Kedua	: Keputusan ini disampaikan kepada masing-masing yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.
Kedua	: Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan sampai tanggal 30 Juni 2025, dan apabila ada kesalahan maka akan dilakukan perbaikan
	
DITETAPKAN DI : Sungai Penuh PADA TANGGAL : 13 Januari 2025 Dekan  Dr. Hadi Candra, S.Ag, M.Pd NIP.197306051999031004	
Tembusan : 1. Ketua Jurusan/Program Studi 2. Dosen Pembimbing 3. Arsip	

Lampiran. 2: Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

Alamat : Jl. Kapten Muradi Kec. Pesisir Bukit, Kota Sungai Penuh
Telp. (0748) 21065; Faks. (0748) 22114; Kode Pos. 37112
Website: www.iainkerinci.ac.id; email : info@iainkerinci.ac.id

Nomor : B-09/In.31/R.1/PP.00.9/01/2025 07 Januari 2025
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Perihal : Izin Penelitian

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb,

Menanggapi surat Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, nomor B-2162/In.31/D.1/PP.00.9/12/2024 tanggal 17 Desember 2024, tentang izin penelitian dalam rangka penyusunan Skripsi oleh:

Nama : Letiya Meranta
NIM : 2110201022
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi/Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan PAI IAIN Kerinci.
Waktu : 18 Desember 2024 s.d 18 Februari 2025

Sehubungan dengan itu perlu kami sampaikan beberapa hal sebagai berikut:

1. Memberikan izin pelaksanaan penelitian yang bersangkutan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci;
2. Izin melakukan penelitian ini diberikan semata-mata untuk keperluan akademik;
3. Selama kegiatan penelitian diwajibkan untuk mematuhi peraturan yang berlaku di Institut Agama Islam Negeri Kerinci.

Demikian surat tanggapan ini untuk dapat diperhatikan, atas perhatian diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb. .

a.n. Rektor
Wakil Rektor Bidang Akademik dan
Kelembagaan,



Dr. Ahmad Jamin, S.Ag, S.IP, M.Ag *L*

Tembusan :
Yth. Rektor IAIN Kerinci

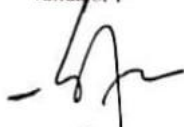
Lampiran. 3 : Validitas Instrumen

		12. Saya merasa tidak dihargai saat mendapatkan prestasi dalam belajar.				
--	--	---	--	--	--	--

Dimodifikasi dari (Delviana, 2021)

Sungai Penuh, 02..Desember 2024

Validator I


Muhammad Yusuf

Validator II


Albertus Daman, M.Pd.

Lampiran. 4. Surat selesai penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Jalan Kapten Muradi Sumur Gedang Kec. Pesisir Bukit Kota Sungai Penuh
Telp. (0748) 21065 Fax. (0748) 22114 Kode Pos. 37112
Website www.iainkerinci.ac.id Email: info@iainkerinci.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: B- 077 /In.31/J1.1/PP.00.9/ 04 /2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fatnan Asbupel, M.Pd.
NIP : 19960420 202203 1 002
Jabatan : Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam

dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Letiya meranta
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 2110201022
Prodi/Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Instansi/Perguruan Tinggi : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci

Benar-benar telah melakukan Penelitian di Program Studi Pendidikan Agama Islam yang dilaksanakan tanggal 18 Desember 2024 s/d 18 Februari 2025, dengan judul **"Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar mahasiswa jurusan PAI IAIN kerinci"**.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sungai Penuh, Maret 2025
Ketua Program Studi,



Fatnan Asbupel, M.Pd.
NIP:19960420 202203 1 002

Lampiran. 5 : Kuesioner Uji Coba Variabel motivasi belajar

A. Identitas Responden

Nama :
Jenis Kelamin :
Kelas :
Nim :
Jurusan :
Media Pembelajaran Interaktif Yang Pernah :
Digunakan Selama Perkuliahan :Quizziz,Game :
edukasi,Animasi edukasi,Aplikasi pembelajaran
Berbasis Web,buku digital.
(lingkari salah satu nya)

B. Daftar Pernyataan

Kuesioner Motivasi Belajar Pada Mahasiswa Jurusan PAI Angkatan 2021 lain Kerinci

Pernyataan	Penilaian			
	SS	SS	TS	STS
1. Saya memiliki keinginan yang kuat untuk berhasil dalam belajar.				
2. Saya berusaha keras untuk memahami materi yang diajarkan demi mencapai prestasi yang baik .				
3. Saya belajar dengan sungguh- sungguh karena merasa memahami materi perkuliahan sangat penting.				
4. Belajar Merupakan kebutuhan bagi saya dalam mencapai tujuan akademik				
5. Kegiatan pembelajaran yang bervariasi membuat saya lebih				

bersemangat dalam mengikuti perkuliahan				
6. Saya merasa lebih termotivasi saat pembelajaran disertai dengan kegiatan yang menarik.				
7. Saya merasa bahwa pendidikan ini adalah bagian penting dalam mencapai tujuan hidup saya				
8. Saya tidak memiliki harapan untuk masa depan yang lebih baik melalui pencapaian akademik				
9. Lingkungan belajar yang baik membantu saya meningkatkan motivasi belajar.				
10. Lingkungan belajar saya mendukung saya untuk fokus dan memahami materi dengan baik.				
11. Mendapatkan penghargaan dalam belajar membuat saya semakin giat untuk belajar.				
12. Saya merasa tidak dihargai saat mendapatkan prestasi dalam belajar				

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

Lampiran. 6 : Hasil Uji Validitas motivasi belajar

[illegible]

P06	Pears on Correl ation	,915**	,958*	,958**	,863**	,749**	1	,979**	,844**	,937**	,958**	,701**	,619**	,955**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000		,000	,000	,000	,000	,000	,002	,000
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
P07	Pears on Correl ation	,938**	,980*	,980**	,886**	,770**	,979**	1	,865**	,961**	,980**	,726**	,640**	,975**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,000		,000	,000	,000	,000	,001	,000
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
P08	Pears on Correl ation	,809**	,855*	,855**	,717**	,589**	,844**	,865**	1	,836**	,855**	,658**	,630**	,864**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,003	,000	,000		,000	,000	,001	,001	,000
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
P09	Pears on Correl ation	,939**	,980*	,980**	,898**	,790**	,937**	,961**	,836**	1	,980**	,738**	,684**	,975**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000		,000	,000	,000	,000
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
P10	Pears on Correl ation	,959**	1,000**	1,000**	,919**	,809**	,958**	,980**	,855**	,980**	1	,761**	,702**	,993**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000		,000	,000	,000
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
P11	Pears on Correl ation	,716**	,761*	,761**	,827**	,807**	,701**	,726**	,658**	,738**	,761**	1	,316	,799**

	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,001	,000	,000		,142	,000
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
P12	Pears on Correlation	,702**	,702*	,702**	,605**	,508*	,619**	,640**	,630**	,684**	,702**	,316	1	,702**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,002	,013	,002	,001	,001	,000	,000	,142		,000
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
Total	Pears on Correlation	,958**	,993*	,993**	,945**	,851**	,955**	,975**	,864**	,975**	,993**	,799**	,702**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,984	12

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
KERINCI

Lampiran. 7 : Tabulasi Data untuk Uji Validitas

Respo nden	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S1 0	S11	S1 2	J M L
R1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	14
R2	1	1	1	3	4	1	1	1	1	1	3	2	20
R3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	47
R4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	38
R5	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	27
R6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
R7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	37
R8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	36
R9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	47
R10	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	1	4	34
R11	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	47
R12	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	3	16
R13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	47
R14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
R15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	47
R16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
R17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
R18	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	38
R19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
R20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
R21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	37
R22	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	47
R23	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48

K E R I N C I

Lampiran. 8 : Kesimpulan Validitas dan Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Item pernyataan	R hitung	R table	Keterangan
Motivasi belajar mahasiswa	P01	958	0,413	Valid
	P02	993	0,413	Valid
	P03	993	0,413	Valid
	P04	945	0,413	Valid
	P05	851	0,413	Valid
	P06	955	0,413	Valid
	P07	975	0,413	Valid
	P08	884	0,413	Valid
	P09	975	0,413	Valid
	P10	993	0,413	Valid
	P11	702	0,413	Valid
	P12	958	0,413	Valid

variabel	Cronbach's alpha	><	R kritis	Keterangan
Motivasi belajar mahasiswa	0,984	>	0,600	Reliabel

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
KERINCI

Lampiran. 9 : Kisi-Kisi kuesioner Penelitian

NO	Variabel	indikator	Nomor soal		Jumlah soal
			Positif	Negatif	
1.	Motivasi belajar	Hasrat dan Keinginan Berhasil	1.2	-	2
		Dorongan dan Kebutuhan dalam Belajar	3.4	-	2
		Harapan dan Cita-Cita Masa Depan	5.6	-	2
		Penghargaan dalam Belajar	7	8	2
		Kegiatan Menarik dalam Belajar	9,10	-	2
		Lingkungan Belajar yang Kondusif	11	12	2

Lampiran. 10 : Kuesioner Penelitian

Kuesioner Penelitian Motivasi Belajar Pada Mahasiswa Jurusan PAI Angkatan 2022 Iain Kerinci

A. Identitas Responden

Nama :
Jenis Kelamin :
Kelas :
Nim :
Jurusan :
Media Pembelajaran Interaktif Yang Pernah :
Digunakan Selama Perkuliahan : Quizziz, Game
edukasi, Animasi edukasi, Aplikasi pembelajaran
Berbasis Web, buku digital (*lingkari salah satu nya*).

B. Petunjuk Pengisian

1. Tulislah identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
2. Bacalah setiap pernyataan dengan cermat.
3. Pilihlah salah satu jawaban dari pernyataan-pernyataan yang tersedia dengan keadaan rekan-rekan yang sesungguhnya dengan memberikan tanda centang (✓).

C. Keterangan

Dibawah ini ada 20 pernyataan dan pada setiap pernyataan diikuti dengan pilihan jawaban yaitu:

SS : Sangat Setuju
S : Setuju
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju

D. Daftar Pernyataan

Kuesioner Motivasi Belajar Pada Mahasiswa Jurusan PAI Angkatan 2022 Iain Kerinci

Pernyataan	Penilaian			
	SS	SS	TS	STS
1. Saya memiliki keinginan yang kuat untuk berhasil dalam belajar. 2. Saya berusaha keras untuk memahami materi yang diajarkan demi mencapai prestasi yang baik .				
3. Saya belajar dengan sungguh- sungguh karena merasa memahami materi perkuliahan sangat penting. 4. Belajar Merupakan kebutuhan bagi saya dalam mencapai tujuan akademik				
5. Kegiatan pembelajaran yang bervariasi membuat saya lebih bersemangat 6. dalam mengikuti perkuliahan Saya merasa lebih termotivasi saat pembelajaran disertai dengan kegiatan yang menarik.				
7. Saya merasa bahwa pendidikan ini adalah bagian penting dalam mencapai tujuan hidup saya 8. Saya tidak memiliki harapan untuk masa depan yang lebih baik melalui pencapaian				

akademik				
9. Lingkungan belajar yang baik membantu saya meningkatkan motivasi belajar. 10. Lingkungan belajar saya mendukung saya untuk fokus dan memahami materi dengan baik.				
11. Mendapatkan penghargaan dalam belajar membuat saya semakin giat untuk belajar. 12. Saya merasa tidak dihargai saat mendapatkan prestasi dalam belajar				

Lampiran. 11: Tabulasi Data Penelitian

a. Data non interaktif

RESPONDEN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	TOTAL
1	2	2	2	3	2	2	2	1	1	2	2	2	23
2	3	2	3	2	2	2	3	1	1	1	3	2	25
3	2	1	2	2	2	2	2	4	4	2	4	4	31
4	2	1	2	1	4	4	2	4	3	2	3	4	32
5	2	3	2	1	3	3	2	3	2	2	2	2	27
6	1	2	1	2	2	2	1	4	4	1	4	4	28
7	1	2	1	3	2	2	1	3	3	1	3	4	26
8	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	30
9	2	2	1	2	2	2	1	4	4	1	4	4	29
10	3	2	2	2	1	1	2	2	3	2	1	4	25
11	2	2	2	1	2	2	2	4	4	2	4	4	31
12	3	3	2	1	3	3	2	3	1	2	1	3	27
13	2	2	1	1	2	2	1	4	4	1	4	3	27
14	2	2	2	1	2	2	2	4	4	2	4	4	31
15	2	2	2	2	1	1	2	4	4	2	4	3	29
16	1	2	1	2	1	1	1	4	4	1	4	4	26
17	1	1	2	2	2	2	2	4	4	2	4	4	30
18	2	2	3	2	2	2	3	4	3	3	3	4	33
19	2	2	1	2	2	2	1	4	4	1	4	4	29
20	1	2	1	2	1	1	1	4	4	1	4	4	26
21	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	35
22	2	1	2	2	2	2	2	4	4	2	4	4	31
23	2	1	2	2	2	2	2	4	4	2	4	4	31
24	2	4	2	1	1	1	2	4	4	2	4	2	29
25	2	2	3	3	1	1	3	3	3	3	3	4	31
26	2	1	2	1	2	2	2	4	4	2	4	4	30
27	2	1	2	1	2	2	2	4	4	2	4	4	30
28	2	2	1	2	2	2	1	4	4	1	4	3	28
29	1	2	1	3	1	1	1	4	4	1	4	4	27
30	1	2	2	2	2	2	2	4	4	2	4	4	31

b. Data menggunakan interaktif

RESPONDEN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	TOTAL
1	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	27
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
4	2	2	3	4	2	2	3	2	4	3	3	4	34
5	2	3	3	3	2	3	2	2	3	4	3	3	33
6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	37
8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	37
10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	47
11	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	3	44
12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	45
13	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	40
14	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	44
15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
16	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	44
17	4	4	2	2	4	4	3	4	2	4	2	3	38
18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	47
19	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	41
20	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	44
21	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	47
22	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	41
23	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
24	2	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	4	31
25	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	40
26	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	41
27	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	41
28	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	41
29	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	38
30	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	43

Lampiran. 12 : Output Analisis

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov ^a		Shapiro-Wilk			
kelompok	Statist ic	df	Sig.	Statistic	df	si g	
hasil belajar	Tidak menggunakan media pembelajaran interaktif	,122	30	,200*	,972	30	,587
	Menggunakan media pembelajaran interaktif	,132	30	,195	,911	30	,771

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

a. Lilliefors Significance Correction

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil belajar	Based on Mean	11,992	1	58	,001
	Based on Median	12,022	1	58	,001
	Based on Median and with adjusted df	12,022	1	41,255	,001
	Based on trimmed mean	11,832	1	58	,001

Independent Samples Test

				t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	Upper
									Lower	
HA SIL	Equal variances assumed	54,8 53	0,7 38	- 18,43 7	58	0,039	-18,767	1,018	-20,804	- 16,72 9

Equal varia nces not assu med			- 18,43 7	29, 000	0,034	-18,767	1,018	-20,848	- 16,68 5
--	--	--	-----------------	------------	-------	---------	-------	---------	-----------------



INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

Lampiran. 13 : Dokuemtasi Hasil Pengisian Penyebaran Kuesioner

A. Kuesioner Penelitian

Nama : Lektiva Meranta
Nim : 2110201022
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Institut/Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Perkenankanlah saya meminta waktu rekan-rekan sejenak untuk mengisi Kuesioner penelitian dalam rangka menyelesaikan Tugas akhir saya, yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan PAI IAIN Kerinci". Kuesioner ini bukanlah suatu tes, sehingga tidak ada jawaban pernyataan yang benar atau salah. Jawaban yang rekan-rekan berikan tidak akan mempengaruhi nilai di kampus.

Jawaban rekan-rekan akan dirahasiakan, terkait penulisan identitas hanya untuk mempermudah pengolahan data saja. Jawaban yang terbaik adalah yang sesuai dengan keadaan dan perasaan rekan-rekan. Oleh karena itu, saya harap rekan-rekan mengisi angket ini dengan jujur sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Atas bantuan dan kerjasamanya, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk Pengisian

1. Tulislah identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
2. Bacalah setiap pernyataan dengan cermat.
3. Pilihlah salah satu jawaban dari pernyataan-pernyataan yang tersedia dengan keadaan rekan-rekan yang sesungguhnya dengan memberikan tanda centang (✓).

B. Keterangan

Dibawah ini ada 20 pernyataan dan pada setiap pernyataan diikuti dengan pilihan jawaban yaitu:

SS : Sangat Setuju
S : Setuju
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju

C. Identitas Responden

Nama : Agulta Intan Putri
Jenis Kelamin : Perempuan
Kelas : VIII A
Nim : 21102010119
Jurusan : PAI
Media Pembelajaran Interaktif Yang Pernah Digunakan Selama Perkuliahan : Quizziz, Game edukasi, Animasi edukasi, Aplikasi pembelajaran Berbasis ,buku digital.
(lingkari salah satu nya)

D. Daftar Pertanyaan

Kuesioner Motivasi Belajar Pada Mahasiswa Jurusan PAI Angkatan 2022 lain Kerinci

Pernyataan	Penilaian			
	SS	SS	TS	STS
1. Saya memiliki keinginan yang kuat untuk berhasil dalam belajar.	✓			
2. Saya berusaha keras untuk memahami materi yang diajarkan demi mencapai prestasi yang baik .				
3. Saya belajar dengan sungguh-sungguh karena merasa memahami materi perkuliahan sangat penting.	✓			
4. Belajar Merupakan				

kebutuhan bagi saya dalam mencapai tujuan akademik				
5. Kegiatan pembelajaran yang bervariasi membuat saya lebih bersemangat dalam mengikuti perkuliahan	✓			
6. Saya merasa lebih termotivasi saat pembelajaran disertai dengan kegiatan yang menarik.		✓		
7. Saya merasa bahwa pendidikan ini adalah bagian penting dalam mencapai tujuan hidup saya	✓			
8. Saya tidak memiliki harapan untuk masa depan yang lebih baik melalui pencapaian akademik		✓		
9. Lingkungan belajar yang baik membantu saya meningkatkan motivasi belajar.	✓			
10. Lingkungan belajar saya mendukung saya untuk fokus dan memahami materi dengan baik.	✓			
11. Mendapatkan penghargaan dalam belajar membuat saya semakin giat untuk belajar.	✓			

12. Saya merasa tidak dihargai saat mendapatkan prestasi dalam belajar				✓
--	--	--	--	---

Dimodifikasi dari (Delviana, 2021).

Lampiran. 14 : Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Letiya Meranta
Nim : 2110201022
Tempat/Tanggal Lahir : Sungai deras,07-oktober 2003
Agama : Islam
Alamat : Baru Sungai Deras
Jenis Kelamin : Perempuan



Pendidikan

NO	Jenis Pendidikan	Tempat	Tahun Tamat
1	SDN 03/III Siulak Deras	Sungai Deras	2009-2015
2	MTSs 02/II Sungai penuh	Hamparan Rawang	2015-2018
3	Man 1 Sungai Penuh	Koto lolo	2018-2021
4	IAIN Kerinci	Sungai Penuh	2021- Sekarang

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI

K E R I N C I

Sungai Penuh, April 2025

Letiya meranta
NIM. 2110201100