

**PENERAPAN MEDIA VISME UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR  
AGAMA ISLAM PADA ANAK DI TAMAN PENDIDIKAN AL-QURAN (TPQ)  
NURUL IMAN DESA GUNUNGGJAYA KEC. SALEM KAB. BREBES**

**Muhamad Yusuf Hidayat<sup>1</sup>, Eva Gustiana<sup>2</sup>**

Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, STKIP Muhammadiyah  
Kuningan

e-mail : muhamadyusufhidayat79@gmail.com

e-mail : eva\_psikologi@upmk.ac.id

**ABSTRACT**

Based on research conducted at TPQ Nurul Iman Gunungjaya, it can be seen that the learning method at TPQ still uses conventional methods which cause low interest in learning in children. The purpose of this study is to increase children's interest in learning using Visme media in learning. The research method used is quantitative method to determine how children's interest in learning with the design "One Group Pretest-Posttest Design". The population in this study were 30 TPQ Nurul Iman Gunungjaya students with a sample of 20 students who would later be divided into two pretest and posttest groups. The data analysis technique used in this study is quantitative data analysis with data collection techniques using pretest and posttest through questionnaires or questionnaires. Evidence of the effect of treatment on student learning interest in the control group (pretest) and the experimental group (posttest) can be seen from the comparison between the means of the experimental group paired test (T-test). Comparison of data on student learning interest of the experimental group (posttest) is higher than the learning interest of the control group (pretest), where the experimental group (posttest) has an average learning motivation score of 4.10 while the control group (pretest) has an average score of 28.50. The mean scores of the pretest and posttest of the experimental group were higher than the control group. The increase in interest in learning at TPQ Nurul Iman Gunungjaya after using Visme media was 50.52%. It can be concluded that the average significance value of student interest in learning for the control group pretest with the experimental group posttest is  $0.000 < 0.05$ , so  $H_1$  is accepted and  $H_0$  is rejected, meaning that the use of Visme media has an effect in learning at TPQ Nurul Iman Gunungjaya.

**Keywords :** Learning Methods, Visme Media, Student Learning Interest

**ABSTRAK**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di TPQ Nurul Iman Gunungjaya dapat diketahui bahwa metode pembelajaran di TPQ masih menggunakan metode konvensional yang menyebabkan rendahnya minat belajar pada anak. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar pada anak menggunakan media Visme dalam pembelajarannya. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kuantitatif untuk mengetahui seberapa minat belajar anak dengan desain "One Group Pretest-Posttest Design". Populasi dalam penelitian

ini adalah 30 siswa TPQ Nurul Iman Gunungjaya dengan sampel 20 siswa yang nantinya akan dibagi menjadi dua kelompok *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif dengan teknik pengumpulan data menggunakan *pretest* dan *posttest* melalui angket atau kuesioner. Bukti pengaruh perlakuan terhadap minat belajar siswa kelompok kontrol (*pretest*) dan kelompok eksperimen (*posttest*) dapat dilihat dari perbandingan antara rata-rata kelompok eksperimen uji *paired (T-test)*. Perbandingan data minat belajar siswa kelompok eksperimen (*posttest*) lebih tinggi dibanding dengan minat belajar kelompok kontrol (*pretest*), dimana kelompok eksperimen (*posttest*) memiliki skor rata-rata motivasi belajar sebesar 4,10 sedangkan kelompok kontrol (*pretest*) memiliki skor rata-rata sebesar 28,50. Nilai rerata dari *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Peningkatan minat belajar di TPQ Nurul Iman Gunungjaya setelah menggunakan media Visme sebesar 50,52%.

Dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi rata-rata dari minat belajar siswa untuk *pretest* kelompok kontrol dengan *posttest* kelompok eksperimen sebesar  $0,000 < 0,05$ , sehingga  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak, artinya penggunaan media Visme berpengaruh dalam pembelajaran di TPQ Nurul Iman Gunungjaya.

**Kata Kunci :** Metode Pembelajaran, Media Visme, Minat Belajar Siswa

## 1. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Masalah pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan seseorang, baik dalam keluarga, masyarakat dan bangsa. Kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh tingkat keberhasilan pendidikan dan keberhasilan pendidikan akan dicapai suatu bangsa apabila ada usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan bangsa itu sendiri. Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia. Tujuan pendidikan nasional menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwa: Pendidikan nasional berfungsi

mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan bertanggung jawab. Dan juga dituliskan dalam sebuah Hadits yang berbunyi: “Barang siapa yang pergi untuk menuntut ilmu, maka dia telah termasuk golongan sabilillah (orang yang menegakkan agama Allah) hingga ia pulang kembali” (HR.Tirmidzi).

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan para guru di taman pendidikan Al-Qur'an (TPQ) desa Gunungjaya minat

untuk belajar agama pada anak atau siswa itu sudah sangat sedikit. Anak lebih suka bermain dengan media handphone daripada membaca buku ataupun Al-Quran. Sangat sulit untuk mengajarkan sebuah pelajaran sosial apalagi pelajaran agama yang masih dianggap oleh masyarakat luas sebagai sebuah angan-angan yang entah berguna apa tidak mempelajarinya. Oleh karena itu dengan memanfaatkan perkembangan teknologi melalui media pembelajaran Visme yang bisa menampilkan tulisan, gambar, ataupun video pembelajaran, siswa yang akan lebih tertarik lagi dalam belajar agama.

Media pembelajaran Visme bisa membantu kejenuhan siswa dan dapat meningkatkan daya ingat siswa dan minat belajar siswa. Penggunaan teknologi dan multimedia menjadi sebuah cara yang efektif dan efisien dalam menyampaikan informasi. Komputer merupakan satu teknologi informasi yang memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya dalam pembelajaran agama.

Media pembelajaran Visme menyediakan fasilitas slide untuk menampung pokok-pokok pembicaraan yang akan disampaikan pada peserta didik. Dengan fasilitas animasi suatu slide dapat dimodifikasi dengan menarik. Begitu juga dengan adanya fasilitas front picture, sound dan effect dapat dipakai untuk

membuat slide dan video yang bagus. Jika produk slide ini disajikan, maka para pendengar dapat ditarik perhatiannya untuk menerima apa yang akan kita sampaikan.

Penggunaan media pembelajaran Visme ini diharapkan dapat menjadikan media pembelajaran yang bisa membuat siswa lebih aktif dan tidak bosan dalam proses belajar mengajar, agar tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, dan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, maka peneliti mengangkat judul

“Penerapan Metode Pembelajaran Media Visme Untuk Meningkatkan Minat Belajar Agama Islam Pada Anak di Taman Pendidikan Al-Quran (TPQ) Nurul Iman Desa Gunungjaya Kec. Salem Kab. Brebes”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan media pembelajaran Visme di TPQ?
2. Bagaimana peningkatan belajar anak ketika menggunakan media pembelajaran Visme di TPQ?
3. Adakah pengaruhnya penerapan media pembelajaran Visme terhadap peningkatan motivasi belajar anak di TPQ?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui penerapan media pembelajaran Visme di TPQ
2. Mengetahui peningkatan belajar anak ketika menggunakan media pembelajaran Visme di TPQ
3. Mengetahui pengaruhnya penerapan media pembelajaran Visme terhadap peningkatan motivasi belajar anak di TPQ

### D. Manfaat

Adapun manfaat yang ingin dicapai oleh penulis dalam penelitian ini mencakup manfaat teoritis, manfaat dari segi kebijakan dan manfaat praktis, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis, dapat menjadi salah satu sumber informasi, sumber pengetahuan, bahan kepustakaan atau bahan penelitian dalam dunia pendidikan selanjutnya dan menambah khasanah pustaka kependidikan serta memberikan gambaran mengenai pembelajaran menggunakan media pembelajaran Visme dan sebagai sumbangan sejenis guna penyempurnaan penelitian ini.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi siswa, dapat meningkatkan minat belajar siswa terutama dalam bidang agama.

Media Visme membuat siswa lebih aktif dan tidak bosan dalam mengikuti pelajaran.

- b. Bagi guru, sangat mempermudah dalam menyampaikan materi dan menarik minat belajar siswa.
- c. Bagi sekolah, sebagai bahan kajian bagi lembaga (sekolah) untuk lebih meningkatkan minat belajar siswa, khususnya pendidikan agama dalam rangka menghasilkan proses pembelajaran yang baik.
- d. Bagi peneliti, dapat meningkatkan wawasan, kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran agama. Hal tersebut dapat meningkatkan kemampuan peneliti sebagai calon pendidik untuk menjadi pendidik yang profesional dan agamis.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Kajian Teori

#### 1. Media

Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin “*medius*” yang secara harfiah berarti “tengah”, perantara atau pengantar. Gerlach dan Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun

kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Menurut Heinich, (1993) media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium" yang secara harfiah berarti "perantara" yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Heinich mencontohkan media ini seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (*printed materials*), komputer, dan instruktur. Contoh media tersebut bisa dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan-pesan (*messages*) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Heinich juga mengaitkan hubungan antara media dengan pesan dan metode (*methods*).

Dapat disimpulkan bahwa media berfungsi untuk menghubungkan informasi dari satu pihak ke pihak yang lain dengan menggunakan alat seperti video, gambar, kamera, televisi, grafik dan komputer. Sedangkan di dalam dunia pendidikan kata media disebut media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga

dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar.

## 2. Pembelajaran

Hamalik (2011) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Aaker & Smith (2010) menyatakan pembelajaran adalah sebuah proses yang memberi perubahan terjadinya perilaku sebagai hasil dari pengalaman belajar dan sebuah produk dari hasil proses pembelajaran tersebut.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

## 3. Media Pembelajaran

Media pembelajaran menurut Azhar (2011) adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber

belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat bantu untuk memudahkan proses pembelajaran dan salah satu media yang bisa menjadi alternatif yang inovatif adalah Visme. Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena guru dapat menyampaikan materi kepada siswa menjadi lebih bermakna. Guru tidak hanya menyampaikan materi berupa kata-kata dengan ceramah tetapi dapat membawa siswa untuk memahami secara nyata materi yang disampaikan tersebut.

#### **4. Visme**

Visme merupakan aplikasi infografis berbasis web yang memungkinkan untuk membuat presentasi interaktif, infografis dan konten menarik lainnya. Terdapat ribuan template dan ikon siap pakai. Visme memungkinkan pengguna melakukan editing mulai dari mengedit teks, memasukkan gambar, dan mempublikasikan infografis.

#### **5. Minat**

Pengertian minat menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah kecenderungan hati yang tinggi

terhadap sesuatu. Minat juga diartikan sebagai gairah atau keinginan.

Menurut Ahmad Susanto, “minat merupakan dorongan dari dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif, yang menyebabkan dipilihnya suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan dan lama kelamaan akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya”.

Dapat disimpulkan bahwa timbulnya minat seseorang itu disebabkan oleh beberapa faktor penting yakni faktor yang mempengaruhi minat baik dari sisi intern yang meliputi emosional ataupun faktor ekstern yang melingkupi dorongan dan juga sosial.

#### **6. Belajar**

S. Nasution MA mendefinisikan belajar sebagai perubahan kelakuan, pengalaman dan latihan. Jadi belajar membawa suatu perubahan pada diri individu yang belajar. Perubahan itu tidak hanya mengenai sejumlah pengalaman, pengetahuan, melainkan juga membentuk kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, minat, penyesuaian diri. Dalam hal ini meliputi segala aspek organisasi atau pribadi individu yang belajar.

Dalam bukunya yang berjudul Psikologi Pengajaran,

W.S. Winke mengungkapkan pengertian belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai-nilai sikap. Perubahan itu bersifat secara relatif konstan dan berbekas.

### 7. Minat Belajar

Menurut Slameto (2003: 57) minat itu besar pengaruhnya terhadap belajar. Oleh karena itu, minat dapat ditumbuh-kembangkan melalui belajar, sebab melalui belajar seseorang dapat menganalisis informasi-informasi tentang berbagai karakteristik objek kehidupan termasuk informasi tentang pendidikan, jabatan, serta tentang berbagai jenis pekerjaan. Melalui belajar, seseorang akan memperoleh kemampuan dalam berbagai hal, seperti kemampuan berbahasa, berhitung, menulis, menggambar, dan sebagainya itu berguna untuk mendukung kehidupannya. Kemampuan yang dimilikinya tersebut akan mendorong seseorang untuk memiliki minat pada sesuatu. Kecenderungan memiliki kemampuan lebih baik pada satu bidang tertentu akan berdampak pada keberminatan terhadap sesuatu yang berhubungan dengan kemampuannya itu.

### B. Penelitian Sebelumnya

1. Artikel jurnal yang ditulis oleh Abdullah Agam et al., (2021). Pada penelitian tersebut mengambil judul “Efektivitas Metode Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) Dengan Media Visme Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Al-Qur’an dan Hadits Pada Siswa Kelas III A MI Nurul Huda Bengkulu”. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Penelitian ini memakai tata cara riset numerik dan menggunakan analisis statistik serta menggunakan metode kuantitatif.
2. Artikel jurnal yang ditulis oleh Nur Lestianingrum Megarani et al., (2019). Pada penelitian tersebut mengambil judul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Internet Oleh Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Sekolah Dasar Tahun Ajaran Se-kota Yogyakarta”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan adalah metode survey.
3. Artikel jurnal yang ditulis oleh Yan Guspriadi dan Neviyarni Suhaili et al., (2021). Pada penelitian tersebut mengambil judul “Pelaksanaan Layanan Informasi Dengan Metode *Blended Learning* dan *Presentation Tools* Visme Untuk Meningkatkan

Pemahaman Literasi Digital Peserta Didik”. Penelitian ini berjenis kuantitatif dengan menggunakan metode *quasi experiment* dengan pendekatan *the non equivalent control group*.

4. Artikel jurnal yang ditulis oleh R.A. Sholikhakh, Rismono, dan S.B. Waluya et al., (2012). Penelitian tersebut mengambil judul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Beracuan Konstruktivisme Dalam Kemasan CD Interaktif Kelas VIII Materi Geometri Dan Pengukuran”. Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan perangkat pembelajaran matematika dengan menggunakan pembelajaran matematika beracuan konstruktivisme dalam kemasan CD interaktif.
5. Artikel jurnal yang ditulis Aisyah Anggraeni et al., (2019). Pada penelitian tersebut mengambil judul “Urgensi Penerapan Pendekatan Konstruktivisme Pada Pembelajaran PKn SD Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa”. Metode yang digunakan untuk tulisan ini bersifat deskriptif kualitatif dan studi literatur.

### 3. METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian quasi eksperimen, dengan menggunakan analisis data

kuantitatif. Menurut Sugiyono, (2021) penelitian kuantitatif diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif / statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

#### B. Desain Penelitian

Jenis metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pre eksperimental yang menggunakan desain “*One Group Pretest-Posttest Design*”. Menurut (Sugiyono, 17:74) dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal, adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penelitian *pretest* diberikan kepada kelompok yang akan diberikan perlakuan tentang metode pembelajaran menggunakan media Visme, sedangkan *posttest* digunakan untuk mengetahui hasil setelah penggunaan metode pembelajaran menggunakan media pembelajaran Visme sebagai kelas eksperimen dan membandingkan antara hasil *pretest* dengan *posttest*.

#### C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai

kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah 30 siswa TPQ Nurul Iman Gunungjaya. Dan sampel dalam penelitian ini adalah 20 siswa yang akan dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen akan diuji dengan pembelajaran menggunakan media Visme, dan kelompok kontrol akan di uji dengan pembelajaran tidak menggunakan media Visme.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian**

##### **1. Teknik Pengumpulan Data**

###### **a. Wawancara**

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan dilaksanakan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai (*interviewee*) yang memberikan jawaban atau pertanyaan tersebut (Lexy Moloeng, 2005 : 186).

Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara mendalam. Wawancara mendalam merupakan cara mengumpulkan data atau informasi dengan cara langsung bertatap muka

dengan informan, dengan maksud mendapatkan gambaran lengkap tentang topik yang diteliti. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan untuk memperoleh data dan informasi mengenai minat belajar siswa dengan pembelajaran yang tidak menggunakan unsur media.

###### **b. Observasi**

Observasi merupakan suatu proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif, dan rasional mengenai berbagai fenomena untuk mencapai tujuan tertentu. Metode ini peneliti gunakan untuk memperoleh data melalui pengamatan langsung terhadap pelaksanaan penerapan pembelajaran menggunakan media Visme di TPQ Nurul Iman Desa Gunungjaya.

###### **c. Angket (Kuesioner)**

Angket atau kuesioner merupakan alat untuk mengumpulkan dan mencatat data atau informasi yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan kepada responden yaitu guru dan murid. Teknik kuesioner dilakukan dengan menggunakan media tulis yang nantinya setiap pertanyaan yang

dijawab oleh guru dan murid langsung dicatat.

## 2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini berupa angket atau kuisisioner yang dibuat sendiri oleh peneliti. Sugiyono (2019) menyatakan bahwa “Instrumen penelitian adalah suatu alat pengumpul data yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dimaksudkan untuk menghasilkan data yang akurat yaitu dengan menggunakan skala Likert.

Sugiyono (2019) menyatakan bahwa “Skala Likert digunakan untuk mengukur suatu sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang suatu fenomena sosial”. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis instrumen angket atau kuesioner dengan pemberian skor sebagai berikut:

- a. SS : Sangat setuju diberi skor 5
- b. S : Setuju diberi skor 4
- c. RG : Ragu-ragu diberi skor 3
- d. TS : Tidak setuju diberi skor 2
- e. STS : Sangat tidak setuju diberi skor 1

## E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis dan pengolahan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan program software *IBM SPSS Statistics 26 for Windows*. Adapun Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

### 1. Uji Instrumen Tes

#### a. Uji Validitas Soal

Uji Validitas digunakan untuk menguji instrumen apakah dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur untuk mengetahui item soal uraian.

#### b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui apakah soal tes tersebut telah memiliki daya keajegan atau reliabilitas yang tinggi atau belum.

#### c. Uji Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran soal adalah peluang menjawab benar soal pada tingkat kemampuan tertentu yang biasanya dinyatakan dalam bentuk indeks.

#### d. Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu butir soal dapat membedakan antara siswa yang telah menguasai materi yang diujikan dan siswa yang belum menguasai materi yang diujikan.

## 2. Analisis Kemampuan Awal Siswa Pada Pelajaran Agama Islam (Tes Awal)

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas data digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak

### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui bahwa sampel yang akan diambil dalam penelitian ini berawal dari kondisi yang sama atau homogen. Uji homogenitas dilakukan dengan menyediakan apakah kedua sampel mempunyai varians yang sama atau tidak.

### c. Uji Kesamaan Dua Rata-rata (uji-t)

Uji kesamaan rata-rata pada tahap awal digunakan untuk menguji apakah ada kesamaan rata-rata antar kelompok *pretest* dan kelompok *posttest*.

## 3. Analisis Capaian Belajar Pelajaran Agama Islam (Tes Akhir)

### a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa TPQ Nurul Iman setelah diberikan perlakuan berdistribusi normal atau tidak.

### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kedua tes *pretest* dan *posttest* mempunyai varians yang sama atau tidak. Jika kedua tes mempunyai varians yang sama maka tes pada siswa TPQ Nurul Iman tersebut dapat dikatakan homogen. Langkah-langkah pengujian kesamaan dua varians (homogenitas) sama dengan langkah-langkah uji kesamaan homogenitas pada analisis data tahap awal.

### c. Uji Perbedaan Rata-rata (Uji-T)

Uji perbedaan rata-rata bertujuan untuk mengetahui apakah kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki rata-rata yang sama atau berbeda.

## 4. Angket

Angket digunakan untuk mengukur respon siswa terhadap pembelajaran Agama Islam yang dilakukan secara online menggunakan Visme. Angket yang digunakan untuk mengukur respon siswa terhadap pembelajaran agama Islam dengan metode pembelajaran Visme adalah angket dengan model skala likert. Skala likert ini merupakan skala sikap yang berupa pernyataan atau pertanyaan yang memiliki pilihan jawaban sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju

(TS), sangat tidak setuju (STS)  
 (Sugiyono, 2017).

#### 4. PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

##### A. Hasil Penelitian

##### 1. Analisis Data

##### a. Uji Validitas

Pengujian pertama adalah uji validitas kepada anak baik dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Dalam pengujian ini peneliti mengambil siswa TPQ Nurul Iman Gunungjaya. Untuk mempermudah dalam melakukan uji validitas instrumen pada penelitian ini, maka peneliti menggunakan program *Microsoft Excel* dan *IBM SPSS Statistics 26 for Windows*.

Tabel 4.8

Hasil Uji Validitas Pretest dan Posttest Variabel Motivasi Belajar

No. Item	Sig.	Taraf Sig. 0,05	Keterangan
X1	0,001	0,05	Valid
X2	0,000	0,05	Valid
X3	0,000	0,05	Valid
X4	0,001	0,05	Valid
X5	0,020	0,05	Valid
X6	0,000	0,05	Valid
X7	0,000	0,05	Valid
X8	0,000	0,05	Valid
X9	0,001	0,05	Valid
X10	0,000	0,05	Valid

Dari hasil uji validitas *posttest* variabel minat belajar pada pembelajaran sejarah Nabi Muhammad SAW. terdapat 10 butir pernyataan yaitu nomor X1, X2, X3, X4,

X5, X6, X7, X8, X9, X10. dinyatakan valid karena nilai Sig. < 0,05.

##### b. Uji Reliabilitas

Pengujian yang kedua adalah uji reliabilitas. Peneliti menggunakan uji reliabilitas *Cronbach's Alpha* dengan bantuan program *IBM SPSS Statistics 26 for Windows*.

The image shows two tables from an SPSS output. The first table is 'Case Processing Summary' with columns 'Cases', 'Valid', 'Excluded\*', and 'Total', and sub-columns 'N' and '%'. The data shows 20 valid cases and 0 excluded cases. The second table is 'Reliability Statistics' with columns 'Cronbach's Alpha' and 'N of Items'. The data shows a Cronbach's Alpha of .912 and 10 items.

Cases	Valid	Excluded*	Total
	20	0	20
	100.0	.0	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Cronbach's Alpha	N of Items
.912	10

Gambar 4.2 Hasil Output Uji Reliabilitas Variabel Minat Belajar

Berdasarkan tabel hasil *output IBM SPSS Statistics 26 for Windows* dapat diketahui bahwa angka *Cronbach's Alpha* dari variabel minat belajar sebesar 0,912. Karena  $0,912 > 0,06$ , maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas dapat disimpulkan bahwa instrumen angket media pembelajaran *Visme* dalam upaya meningkatkan minat belajar di TPQ Nurul Iman bisa dikatakan reliabel.

##### 2. Pengujian Hipotesis

##### a. Uji Normalitas

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		10
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.37146506
Most Extreme Differences	Absolute	.199
	Positive	.128
	Negative	-.199
Test Statistic		.199
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>

a. Test distribution is Normal.  
 b. Calculated from data.  
 c. Lilliefors Significance Correction.  
 d. This is a lower bound of the true significance.

**Gambar 4. 3 One Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

Berdasarkan tabel hasil *output IBM SPSS Statistics 26 for Windows* dapat diketahui bahwa nilai Signifikansi *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen adalah 0,136. Karena nilai signifikansi kedua kelompok lebih dari 0,05, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal.

**b. Uji Homogenitas**

**Test of Homogeneity of Variances**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Pre-Test dan Post-Test	Based on Mean	2.758	1	18	.114
	Based on Median	1.447	1	18	.245
	Based on Median and with adjusted df	1.447	1	17.132	.245
	Based on trimmed mean	2.558	1	18	.127

**Gambar 4. 4 Hasil Output Uji Homogenitas**

Berdasarkan tabel hasil *output IBM SPSS Statistics 26 for Windows* dapat diketahui bahwa nilai Signifikansi 0,114, karena  $0,114 > 0,05$  maka sebagaimana dasar

pengambilan keputusan dalam uji homogenitas dapat disimpulkan bahwa varians data *pretest* kelompok kontrol dan *posttest* kelompok eksperimen adalah homogen.

**c. Uji Paired Sampel T-Test**

**Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre-test	28.50	10	2.369	.749
	Post-test	42.10	10	3.381	1.069

**Gambar 4. 5 Hasil Output Statistics Uji Paired Sampel T-Test**

Berdasarkan Hasil *Output Statistics Uji Paired Sampel T-Test*, terdapat perbedaan nilai antara *Pretest* dan *Posttest*, sebesar 28,50 untuk *Pretest* dan 42,10 untuk *Posttest*.

**Paired Samples Test**

		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre-test - Post-test	-13.600	3.978	1.258	-16.445	-10.755	-10.812	9	.000

**Gambar 4. 6 Hasil Output Uji Paired T-Test**

Berdasarkan tabel hasil *output IBM SPSS Statistics 26 for Windows* dapat diketahui bahwa nilai Signifikansi sebesar 0,000, karena  $0,000 < 0,05$ , artinya ada perbedaan rata-rata motivasi belajar siswa untuk *pretest* kelompok kontrol dengan *posttest* kelompok eksperimen. Sehingga,  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak dimana pembelajaran menggunakan media Visme berpengaruh terhadap minat belajar

siswa TPQ Nurul Iman  
Gunungjaya.

## B. Pembahasan

Dalam penelitian yang telah dilakukan, peneliti membuktikan bahwa pembelajaran menggunakan media Visme sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa di TPQ Nurul Iman Gunungjaya.

Bukti pengaruh perlakuan terhadap minat belajar siswa kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dapat dilihat dari hasil perbandingan rata-rata kelompok dan analisis uji *paired (T-test)*. Perbandingan data minat belajar siswa kelompok eksperimen lebih tinggi dibanding dengan minat belajar kelompok kontrol, dimana kelompok eksperimen memiliki skor rata-rata motivasi belajar sebesar 42,10 sedangkan kelompok kontrol memiliki skor rata-rata sebesar 28,50.

Nilai rerata dari *pretest* ke *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Peningkatan kelompok eksperimen sesudah menggunakan media Visme dalam pembelajaran di TPQ Nurul Iman sebesar 50,52%.

Nilai Signifikansi rata-rata dari minat belajar siswa untuk *pretest* kelompok kontrol dengan *posttest* kelompok eksperimen sebesar  $0,000 < 0,05$ , sehingga  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak, artinya penggunaan media Visme berpengaruh dalam pembelajaran di TPQ Nurul Iman Gunungjaya.

## 5. PENUTUP

### A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan dan mengacu kepada rumusan masalah, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan media Visme dalam pembelajaran di TPQ Nurul Iman Gunungjaya, memiliki dampak positif dalam meningkatkan minat belajar agama Islam pada anak. Berdasarkan analisis data dan temuan yang diperoleh, terlihat adanya peningkatan partisipasi aktif, keterlibatan, dan antusiasme dalam proses pembelajaran. Penggunaan media visual, audio, dan animasi yang interaktif melalui media Visme telah membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan menghibur bagi anak-anak.

Hasil dari penelitian ini memberikan implikasi praktis yang penting bagi praktisi pendidikan di TPQ Nurul Iman Gunungjaya. Penerapan media Visme dapat dijadikan alternatif yang efektif dalam upaya meningkatkan minat belajar agama Islam pada anak-anak. Guru dan pengajar dapat memanfaatkan fitur-fitur interaktif Visme untuk mengembangkan materi pembelajaran yang lebih menarik dan relevan bagi peserta didik.

Dalam dunia pendidikan yang terus berkembang, penggunaan teknologi dan media pembelajaran semakin penting.

Penerapan media Visme sebagai alat bantu pembelajarn di TPQ Nurul Iman Gunungjaya memberikan kontribusi positif dalam upaya meningkatkan minat belajar agama Islam pada anak.

## B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian, dapat disarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Pembelajaran menggunakan media Visme dapat dijadikan alternatif pembelajaran oleh guru untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa, motivasi belajar siswa serta meningkatkan aktivitas siswa.
2. Peneliti selanjutnya, sebaiknya melakukan observasi awal terhadap waktu belajar siswa dan kegiatan-kegiatan yang ada di sekolah yang mungkin dapat mengganggu penelitian dan karakteristik siswa di sekolah yang akan dijadikan populasi penelitian agar meminimalisirkan gangguan yang mungkin terjadi saat penelitian dan untuk mengoptimalkan hasil penelitian.
3. Peneliti selanjutnya, sebaiknya apabila ingin mengamati minat belajar siswa pernyataan yang di gunakan jangan terlalu banyak, tetapi cukup mewakili setiap indikator minat belajar anak saja.

## DAFTAR PUSTAKA

- Administrator. (2021, Januari 21). Hukum Menuntut Ilmu dalam Islam. Retrieved Februari 28, 2023, from [inforepublik.com](https://inforepublik.com): <https://inforepublik.com/hukum-menuntut-ilmu-dalam-Islam>
- Almaqassary, A. (2022, Juni 6). Pengertian Minat menurut Para Ahli. Retrieved Februari 28, 2023, from [jobseeker.id](https://jobseeker.id): <https://jobseeker.id/post/view/pengertian-minat-menurut-para-ahli.html>
- ANGGRAENI, A. (2019). Urgensi Penerapan Pendekatan Konstruktivisme Pada Pembelajaran Pkn Sd Untuk Meningkatkanminat Belajar Siswa. 7867-17610-1-SM.pdf, 21.
- Anwar, A. (2017). Infografis Di Perpustakaan: Optimalisasi visualisasi Data. Media Informasi Vol. XXVI No. 1, 7.
- Arsyad, A. (1997). Media Pengajaran. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Basyiruddin Usman, A. (2002). Media Pembelajaran. Jakarta: Ciputat Pers.
- Dr. Ahdar Djamaluddin, S. S., & Dr. Wardana, M. (2019). Belajar dan Pembelajaran. Parepare, Sulawesi Selatan: CV. Kaaffah Learning Center.
- Dr. Umar Sidiq, M. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif di Bidang Pendidikan. Ponorogo: CV. Nata Karya.
- Elisa, E. (2022, Januari 15). Pengertian Media Pembelajaran. Retrieved Februari 28, 2023, from [educhannel.id](https://educhannel.id): <https://educhannel.id/blog/artikel/pengertian-media-pembelajaran.html>

- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. Universitas Jenderal Soedirman, 1-17.
- Firmansyah, D. (2015). Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika . Jurnal Pendidikan UNSIKA Volume 3 No. 1, 3-6.
- Hamalik, O. (1989). Media Pendidikan. Bandung: Citra Aditya.
- Hidayati, N. (2017). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Dengan Metode Eksperimen Dan Metode Talking Stick Terhadap Motivasi Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Tekanan. Palangka Raya.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Jurnal misykat, 171-187.
- Nurul Azizah Muhtar, d. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran IPA. Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 20-31.
- Perpusnas. (2019, November 12). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. Retrieved Februari 28, 2023, from [pusdiklat.perpusnas.go.id](https://pusdiklat.perpusnas.go.id):  
<https://pusdiklat.perpusnas.go.id/regulasi/download/6>
- R.A. Sholikhakh, R. d. (2012). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Beracuan Konstruktivisme Dalam Kemasan Cd Interaktif Kelas VIII Materi Geometri Dan Pengukuran. [journal.unnes.ac.id](http://journal.unnes.ac.id), 16-17.
- Risma. (2015, Januari 8). media pembelajaran : Pengertian Media. Retrieved Februari 28, 2023, from [rismaa535.wordpress.com](http://rismaa535.wordpress.com):  
<https://rismaa535.wordpress.com/2015/01/08/media-pembelajaran-pengertian-media/>
- Safitri, A. W. (2022, Desember 29). Pengaruh Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. Retrieved Maret 1, 2023, from [ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id](http://ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id):  
<https://ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id/artikel/pengaruh-media-pembelajaran-terhadap-meningkatkan-hasil-belajar/>
- Shalahuddin, M. (1986). Media Pendidikan Agama. Bandung: Bina Islam.
- Sugiyono, P. D. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung.
- Sugiyono, Memahami Penelitian Kualitatif, Alfabeta, Bandung, 2005.
- Sugiyono, Metode Penelitian Administrasi, Alfabeta, Bandung, 2004.
- Yan Guspriadi, N. S. (2021). Pelaksanaan layanan informasi dengan metode blended learning dan presentation tools Visme untuk meningkatkan pemahaman literasi digital peserta didik.  
<http://bk.ppj.unp.ac.id/index.php/chr/article/viewFile/531/304>, 48-49.
- Zakky. (2020, Februari 23). Pengertian Pembelajaran Menurut Para Ahli dan Secara Umum [Lengkap]. Retrieved Februari 28, 2023, from [www.zonareferensi.com](http://www.zonareferensi.com):  
<https://www.zonareferensi.com/pengertian-pembelajaran/>