

## Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis APK Eduapm Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas 7 MTs Ibnu Khaldun

Amelia Laili Nadifah<sup>1</sup>, Iskandar Yusuf<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Sekolah Tinggi Agama Islam Balikpapan, Indonesia

E-mail : [amelialailin10@gmail.com](mailto:amelialailin10@gmail.com), [iskandaryusuf6778@gmail.com](mailto:iskandaryusuf6778@gmail.com)

---

### Article History:

Received: 10 Juli 2025

Revised: 06 Oktober 2025

Accepted: 07 Oktober 2025

**Keywords:** *Media Pembelajaran, Minat Belajar, Pendidikan Agama Islam.*

***Abstract:** Media pembelajaran merupakan sarana interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, Dengan media tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Dengan demikian penulis berupaya untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran PAI di MTS Ibnu Khaldun Balikpapan, bagaimana minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di MTS Ibnu Khaldun, dan adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di MTS Ibnu Khaldun. Pendekatan yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Metode kuantitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data berupa angka dan bilangan. Pendekatan kuantitatif merupakan suatu pendekatan yang memandang kenyataan (realitas) sebagai suatu yang berdemensi tunggal, fragmental, dan tetap (fixed) peneliti dan objek yang diteliti terpisah. Objek yang diteliti lepas dari konteks waktu. Penggunaan pengukuran disertai analisis secara statistik. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai Total\_X (Media Pembelajaran) sebesar 0.076 dan Nilai Total\_Y sebesar 0.076, maka hasil penelitian dapat diinterpretasikan bahwa Media Pembelajaran berpengaruh sangat besar terhadap minat belajar, artinya jika media pembelajaran semakin diterapkan dengan maksimal maka minat belajar juga akan semakin meningkat.*

---

### PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya

---

pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Sehingga Para guru mampu menggunakan alat-alat yang sudah dapat disediakan oleh sekolah baik yang berupa teknologi modern ataupun tradisional, serta memilih media apa yang akan digunakan, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana tetapi merupakan keharusan dalam mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan (Mawarni, 2019). Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pengalaman yang cukup tentang media pembelajaran (Abnisa, 2023). Yang meliputi:

- a. Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar.
- b. Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.
- c. Seluk-beluk proses belajar mengajar.
- d. Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan.
- e. Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran.
- f. Pemilihan dan penggunaan media pendidikan.
- g. Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan.
- h. Media pendidikan dalam tiap mata pelajaran.
- i. Usaha inovasi dalam media pendidikan (Wahidah et al., 2023).

Berdasarkan fakta yang terjadi tersebut penulis berupaya memberikan sedikit kesadaran bagi penulis sendiri, dan para tenaga pengajar MTS Ibnu Khadun bagaimana berpengaruhnya media pembelajaran terhadap minat belajar siswa, sehingga para pendidik lebih semangat lagi dalam menggunakan dan menyempurnakan pengetahuan tentang media pembelajaran. Saat ini telah banyak aplikasi yang menyediakan ruang belajar yang dapat diakses peserta didik dalam membantu mereka belajar saat di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. (Ani Daniyati et al., 2023).

Beberapa nilai positif yang didapatkan ketika menggunakan aplikasi edukasi berbasis android:

1. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.  
 Dengan bantuan media pembelajaran, penafsiran yang berbeda antar guru dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara siswa.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.  
 Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.  
 Dengan media akan terjadi komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah.
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.  
 Dengan media tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Guru tidak harus menjelaskan materi ajaran secara berulang-ulang, sebab dengan sekali sajian dengan menggunakan media, siswa akan lebih mudah memahami pelajaran.
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.  
 Media pembelajaran dapat membantu siswa menyerap materi pelajaran dengan lebih mendalam dan utuh. Bila dengan mendengar informasi verbal dari guru saja, siswa kurang memahami pelajaran, tetapi jika diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan dan mengalami sendiri melalui media pembelajaran pemahaman siswa akan lebih baik.

**TINJAUAN TEORI****A. MEDIA PEMBELAJARAN****Pengertian Media Pembelajaran**

Media berasal dari bahasa Latin *medius*, yang secara harfiah berarti tengah, perantara dan pengantar. Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai pengantar atau menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Kesimpulannya media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, materi yang diterima adalah pesan intruksional, dan tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses pembelajaran.

Sedangkan pembelajaran merupakan suatu usaha sadar guru/pe- ngajar untuk membantu siswa atau anak didiknya, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Dengan kata lain pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa. Dalam proses pembelajaran, siswa merupakan subjek yang belajar dan guru merupakan subjek yang mengajar. Mengajar dapat pula diartikan proses membantu seseorang atau kelom- pok melakukan kegiatan belajar sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung efektif (Auliyah, 2021).

**Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu

- (1) memotivasi minat atau tindakan,
- (2) menyajikan informasi
- (3) memberi intruksi.

Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan tehnik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para siswa atau pendengar untuk bertindak. Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi (Cecep, 2022). Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Sedangkan secara lebih khusus manfaat media pembelajaran adalah:

1. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan. Dengan bantuan media pembelajaran, penafsiran yang berbeda antar guru dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara siswa.

2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.

3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Dengan media akan terjadi komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah (Laras, 2019).

4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga. Dengan media tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Guru tidak harus menjelaskan materi ajaran secara berulang-ulang, sebab dengan sekali sajian dengan menggunakan media, siswa akan lebih mudah memahami pelajaran.

5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Media pembelajaran dapat membantu siswa menyerap materi pelajaran dengan lebih mendalam dan utuh. Bila dengan mendengar informasi verbal dari guru saja, siswa kurang memahami pelajaran, tetapi jika diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan dan mengalami sendiri melalui media pembelajaran pemahaman siswa akan lebih baik.

6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Media

---

pembelajaran dapat dirangcang dengan sedemikian rupa sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar dengan lebih leluasa di manapun dan kapanpun tanpa tergantung adanya seorang guru.

7. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu dan gemar mencari sendiri sumber sumber ilmu pengetahuan.

8. Mengubah peran guru kearah positif dan produktif. Guru dapat berbagi peran dengan media pembelajaran sehingga banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian pada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar siswa, pembentukan kepribadian, meningkatkan minat belajar, dan lain sebagainya (Sari, 2016).

### **Pengenalan Beberapa Media Pembelajaran**

Dari perkembangannya media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Teknologi yang paling tua yang dimanfaatkan dalam proses belajar adalah percetakan yang bekerja atas dasar prinsip mekanis. akan tetapi jika dilihat dari sudut pandang yang lebih luas, dalam arti tidak hanya terbatas pada alat-alat audio visual yang dapat dilihat dan didengar melainkan sampai pada kondisi dimana para siswa dapat melakukan sendiri. Dalam pola demikian itu, maka tercakup pula didalamnya pribadi dan tingkah laku guru. Kemudian lahir teknologi audio-visual yang menggabungkan penemuan mekanis dan elektronis untuk tujuan pembelajaran. Teknologi yang terakhir adalah teknologi mikroprosesor yang melahirkan pemakaian computer dan kegiatan interaktif (Zumirratul, 2022).

### **Aplikasi EDUAPM**

Eduapm adalah salah satu platfrom pembelajaran yang menyediakan berbagai layanan untuk pengembangan diri dan bisnis. Aplikasi ini menawarkan bimbingan, seminar, dan bahan ajar yang dapat membantu siswa dalam belajar dirumah dan juga dapat membantu guru untuk membuka kelas online untuk peserta didik yang ingin bergabung dalam bimbingan belajar pada mata pelajaran pendidikan agama islam dengan biaya yang sangat terjangkau.

## **B. KONSEP MINAT BELAJAR**

### **Pengertian Minat**

Minat adalah “ keinginan yang kuat , gairah atau kecendrungan hati yang sangat tinggi terhadap sesuatu. Minat juga dapat diartikan, motiv yang menunjukkan kekuatan dan arah perhatian individu pada suatu objek (Widiyanti, 2023). Menurut Slamito” minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan akan sesuatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan sesuatu hubungan antar diri sendiri dengan suatu diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut semakin kuat pula minat yang ada dalam diri (Murtihapsari et al., 2022).

### **Urgensi Minat Belajar**

Minat belajar sangat diperlukan dalam setiap suatu hal, apalagi dalam proses belajar siswa, The Liang Gie, mengatakan: “ suatu mata pelajaran hanya dapat dipelajari dengan baik apabila pelajar dapat memusatkan perhatian terhadap pelajaran tersebut, dan minat merupakan salah satu faktor yang memungkinkan konsentrasi itu” seseorang dapat sehari penuh memusatkan pikirannya bernain catur, kartu, atau duduk berjam-jam memancing atau dan melakukan perbuatan-perbuatan lainnya karena ia mempunyai minat besar terhadap pekerjaan itu (Fiteriani, 2016).

### **Indikator Minat**

Minat selain memungkinkan pemusatan pikiran, juga akan menimbulkan kegembiraan dalam usaha belajar. Keriangan hati akan memperbesar daya kemampuan belajar seseorang dan juga

---

membantunya tidak mudah melupakan apa yang dipelajarinya. Belajar dengan perasaan yang tidak gembira akan membuat pelajaran itu terasa sangat berat (Arifin, 2025).

## **METODE PENELITIAN**

Dalam penelitian ini peneliti memilih metode pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah metode penelitian berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Model penelitian dalam penelitian ini adalah analisis korelasi. Korelasi adalah yang membahas tentang derajat hubungan antara dua variabel atau lebih. Besarnya tingkatan keeratan hubungan antara dua variabel atau lebih dapat diketahui dengan mencari besarnya angka korelasi yang biasa disebut dengan koefisien korelasi. Jadi, dapat disimpulkan bahwa korelasi adalah hubungan antara dua variabel atau lebih. Selain menggunakan analisis korelasi, peneliti juga menggunakan model analisis deskriptif (Legi, 2023). Menurut Sugiyono analisis deskriptif adalah analisis yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Sugiyono mengatakan bahwa penelitian deskriptif adalah penelitian yang menggunakan observasi, wawancara atau angket mengenai keadaan sekarang ini, mengenai subjek yang sedang kita teliti. Melalui angket dan sebagainya mengumpulkan data untuk menguji hipotesis atau menjawab suatu pertanyaan. Jenis penelitian yang dilakukan kuantitatif deskriptif. Kuantitatif deskriptif adalah jenis penelitian yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya (Aulia, 2023).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. UJI VALIDITAS**

Sebelum peneliti melakukan uji analisis data secara keseluruhan peneliti melakukan uji validitas dan reliabelitas. Untuk menghitung validitas dan reliabilitas instrumen, peneliti menggunakan analisis dengan *IBM SPSS 22 For Windows*. Berikut hasil pengujian validitas. Untuk tingkat validitas dilakukan dengan membandingkan nilai  $r$  hitung dengan  $r$  tabel signifikansi. dari semua indikator variabel independen media pembelajaran berbasis digital multimedia dan variabel dependen motivasi dengan total item 7 pernyataan mempunyai nilai  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel sebesar 0,201.

### **B. UJI REABILITAS**

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau diandalkan. Hal ini menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran itu tetap konsisten bila dilakukan dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama, dengan menggunakan alat ukur yang sama. Alat ukur dikatakan reliabel jika menghasilkan hasil yang sama meskipun dilakukan pengukuran berkali-kali. Metode yang digunakan untuk mengukur reliabilitas kuisioner adalah dengan metode Cronbach's Alpha.11,12 Kuisioner katakan reliabel, jika nilai Cronbach Alpha lebih besar dari  $r$  tabel (Puspasari, 2022). Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa 7 indikator pernyataan dalam penelitian ini valid. Adapun hasil uji reliabelitas adalah sebagai berikut:

## **TABEL UJI REABILITAS**

### **One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

.....

		Unstandardized Residual
<b>N</b>		<b>42</b>
<b>Normal Parameters<sup>a,b</sup></b>	<b>Mean</b>	<b>.0000000</b>
	<b>Std. Deviation</b>	<b>3.19959867</b>
<b>Most Extreme Differences</b>	<b>Absolute</b>	<b>.113</b>
	<b>Positive</b>	<b>.083</b>
	<b>Negative</b>	<b>-.113</b>
<b>Test Statistic</b>		<b>.113</b>
<b>Asymp. Sig. (2-tailed)<sup>c</sup></b>		<b>.200<sup>d</sup></b>
<b>Monte Carlo Sig. (2-tailed)<sup>e</sup></b>	<b>Sig.</b>	<b>.191</b>
	<b>99% Confidence Interval</b>	
	<b>Lower Bound</b>	<b>.181</b>
	<b>Upper Bound</b>	<b>.201</b>

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

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

e. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 2000000.

Berdasarkan table output SPSS tersebut, diketahui bahwa nilai signifikansi Asymp.Sig (2 talled) sebesar 0,201 lebih besar dari 0,05. Maka sesuai dengan dasar pengalaman Keputusan dalam uji normalitas kolmogrov-smirnov di atas, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Dengan demikian, asumsi atau persyaratan normalitas dalam regresi sudah terpenuhi.

### **TABEL UJI REABILITAS (X)**

#### **Case Processing Summary**

		N	%
<b>Cases</b>	<b>Valid</b>	<b>42</b>	<b>100.0</b>
	<b>Excluded<sup>a</sup></b>	<b>0</b>	<b>.0</b>
	<b>Total</b>	<b>42</b>	<b>100.0</b>

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

Tabel output di atas, memberikan informasi tentang jumlah sampel atau responden (N) yang di analisis dalam program SPSS yakni N sebanyak 42 orang sisa. Karena tidak ada data yang kosong (dalam pengertian jawaban responden terisi semua) maka jumlah valid adalah 100%

#### **Reliability Statistics**

<b>Cronbach's</b>	
<b>Alpha</b>	<b>N of Items</b>
<b>.749</b>	<b>7</b>

Dari table output diatas diketahui ada N of item (banyaknya item atau butir pertanyaan angket) ada 7 buah item dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,749. Karena nilai Cronbach Alpha 0,749 > 0,60, maka sebagaimana dasar pengambilan Keputusan dalam uji reliabilitas diatas, dapat disimpulkan bahwa ke-7 atau semua item pertanyaan angket untuk variable "Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi EDUAPM" adalah reliabel atau konsisten.

### **TABEL UJI REABILITAS (Y)**

#### **Case Processing Summary**

		N	%
<b>Cases</b>	<b>Valid</b>	<b>42</b>	<b>100.0</b>

.....

Excluded <sup>a</sup>	0	.0
Total	42	100.0

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

Tabel output di atas, memberikan informasi tentang jumlah sampel atau responden (N) yang di analisis dalam program SPSS yakni N sebanyak 42 orang sisa. Karena tidak ada data yang kosong (dalam pengertian jawaban responden terisi semua) maka jumlah valid adalah 100%

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.770	7

Dari table output diatas diketahui ada N of item (banyaknya item atau butir pertanyaan angket) ada 7 buah item dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,770. Karena nilai Cronbach Alpha 0,770 > 0,60, maka sebagaimana dasar pengambilan Keputusan dalam uji reliabilitas diatas, dapat disimpulkan bahwa ke-7 atau semua item pertanyaan angket untuk variable "Minat belajar pendidikan agama islam" adalah reliabel atau konsisten.

### C. UJI KORELASI SEDERHANA (*Bivariate Correlation*)

Korelasi sederhana (*Bivariate Correlation*) digunakan untuk mengetahui hubungan di antara dua variabel, dan jika ada hubungan, bagaimana arah hubungan tersebut. Keeratan hubungan antara satu variable dengan variable yang lain biasa disebut dengan Koefisien Korelasi yang ditandai dengan "r" (Suparto, 2014).

#### Correlations

		Total_X1	Total_Y
Total_X	Pearson Correlation	1	.076
	Sig. (2-tailed)		.04
	N	42	42
Total_Y	Pearson Correlation	.076	1
	Sig. (2-tailed)	.03	
	N	42	42

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

1. Nilai signifikansi Total\_X (Media Pembelajaran) 0.04. Jika nilai signifikansi > 0,05, maka tidak ada korelasi. Bisa disimpulkan bahwa Total\_X (Media Pembelajaran) ada korelasinya dengan Total Y (Minat Belajar)
2. Nilai signifikansi Total\_Y (Minat Belajar) 0.03. Jika nilai signifikansi > 0,05, maka tidak ada korelasi. Bisa disimpulkan bahwa Total\_X (Media Pembelajaran) ada korelasinya dengan Total Y (Minat Belajar)

Hubungan antara media pembelajaran terhadap minat belajar bisa dilihat pada nilai Person Correlation. Nilai Person Correlation adalah sebagai berikut:

1. Nilai Person Correlation Total\_X (Media Pembelajaran) 0.076. Jika Nilai Person

Correlation berkisar 0.00 s/d 0.20 maka tidak ada korelasi. Bisa disimpulkan bahwa Total\_X (Media Pembelajaran) ada korelasi dengan Total\_Y (Minat Belajar)

2. Nilai Person Correlation Total\_Y (Minat Belajar) 0.076. Jika Nilai Person Correlation berkisar 0.21 s/d 0.40 maka korelasi lemah. Bisa disimpulkan bahwa Total\_X (Media Pembelajaran) memiliki korelasi kuat dengan Total\_Y (Minat Belajar)

Berdasarkan hasil analisis *Person Correlation* dapat dilihat bahwa Total\_X (Media Pembelajaran) memiliki korelasi dengan minat belajar artinya media pembelajaran memiliki hubungan yang positif terhadap minat belajar. Pada Total\_Y (Minat Belajar) memiliki korelasi yang lemah, artinya minat belajar masih dimiliki siswa dalam meningkatkan kemampuan dalam menggunakan media pembelajaran.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai Total\_X (Media Pembelajaran) sebesar 0.076 dan Nilai Total\_Y sebesar 0.076, maka hasil penelitian dapat diinterpretasikan bahwa Media Pembelajaran berpengaruh sangat besar terhadap minat belajar, artinya jika media pembelajaran semakin diterapkan dengan maksimal maka minat belajar juga akan semakin meningkat.

Penelitian terkait dengan pengaruh media pembelajaran berbasis apk Eduapm terhadap minat belajar pendidikan agama islam siswa kelas 7 perlu dikaji lebih mendalam serta menjadi bahan diskusi pada generasi selanjutnya, agar generasi-generasi selanjutnya mengetahui posisi dan urgensi hubungan motivasi belajar dan minat belajar terhadap prestasi belajar ditengah-tengah perkembangan zaman yang mencakup teknologi serta perkembangan metode pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abnisa, A. P., & Zubairi, Z. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di MTs Daarus Sa'adah Cipondoh Tangerang. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 2183–2198. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.565>
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Arifin, N., & Darmawan, D. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Setingkat Menengah Pertama. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(3), 405–414. <https://doi.org/10.62017/merdeka>
- Aulia, L., & Anwar, K. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Pai Dan Budi Pekerti Peserta Didik Kleas 5 Di Sdn Wringinjajar 3. *Jurnal Ilmiah Sultan Agung*, 2(1), 454–463.
- Auliyah, N., & Sari, P. M. (2021). Pengembangan Aplikasi Mobile Learning Appy Pie Android Berbasis Kemampuan Berpikir Kreatif di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3866–3876. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1127>
- Cecep Wahyu Hoerudin, K. M. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Digital Multimedia Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Insan Kamil: Jurnal Pendidikan ...*, 1–15. [https://etheses.uinsgd.ac.id/68582/%0Ahttps://etheses.uinsgd.ac.id/68582/1/19\\_](https://etheses.uinsgd.ac.id/68582/%0Ahttps://etheses.uinsgd.ac.id/68582/1/19_) - Cecep Wahyu Hoerudin - Ind - artikel.pdf
- Fiteriani, I., & Suarni. (2016). Model Pembelajaran Kooperatif Dan Implikasinya Pada

- Pemahaman Belajar Sains Di SD/MI (Studi PTK di Kelas III MIN 3 WatesLiwa Lampung Barat). *Terampil : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 3(2), 4.
- Laras, S. A., & Rifai, A. (2019). Pengaruh minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar peserta didik di BBPLK Semarang. *Jurnal Eksistensi Pendidikan Luar Sekolah (E-Plus)*, 4(2), 121–130. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/E-Plus/article/view/7307>
- Legi Aulia Putri, & Ulva Rahmi. (2023). Pemanfaatan Media Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar PAI pada Generasi Milenial. *Faedah : Jurnal Hasil Kegiatan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2(1), 27–31. <https://doi.org/10.59024/faedah.v2i1.662>
- Mawarni, F., & Fitriani, Y. (2019). Kata Kunci : Model Pembelajaran Mencari Informasi, Prestasi Belajar. *Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 9(2), 1–14.
- Murthihapsari, M., Achmad, F., Larasati, C. N., & Yogaswara, R. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Minat Hasil Belajar Kimia. *Jambura Journal of Educational Chemistry*, 4(2), 64–69. <https://doi.org/10.34312/jjec.v4i2.14050>
- Puspasari, H., & Puspita, W. (2022). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Tingkat Pengetahuan dan Sikap Mahasiswa terhadap Pemilihan Suplemen Kesehatan dalam Menghadapi Covid-19 *Validity Test and Reliability Instrument Research Level Knowledge and Attitude of Students Towards* . 13(1), 65–71.
- Sari, I. N., & Saputri, D. F. (2016). Pengaruh Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika Pada Siswa Kelas Xi Ipa Sma Negeri 1 Galing Kabupaten Sambas. *JEMS (Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains)*, 4(2), 108–114.
- Suparto. (2014). Analisis Korelasi Variabel - Variabel yang Mempengaruhi Siswa dalam Memilih Perguruan Tinggi. *Jurnal IPTEK*, 18(2).
- Wahidah, N., Agustin, N., & Afida, I. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Visual Terhadap Minat Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Smp Plus Bustanul Ulum Mlokorejo Puger. *As-Sunniyyah*, 2(02), 1–10. <https://doi.org/10.62097/assunniyyah.v2i02.11180>
- Widiyanti, S. (2023). Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran dengan Minat Belajar pada Mata Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *TARBIYAH JURNAL: Jurnal Keguruan Dan Ilmu ...*, 1–8. <http://journal.an-nur.ac.id/index.php/demo3/article/download/1715/1216>
- Zumirratul Husna. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Dan Kreatifitas Guru Terhadap Minat Belajar Pai Siswa Di Smp Negeri 5 Dumai. *Wibawa : Jurnal Manajemen Pendidikan*, 2(2), 62–73. <https://doi.org/10.57113/wib.v2i2.222>
-