

## PENGARUH PENERAPAN *E - LEARNING* BERBASIS VIDEO INTERAKTIF TERHADAP MOTIVASI BELAJAR HADIST ARBA'IN NABAWI

Devy Habibi Muhammad<sup>1</sup>, Bail Miya Turrohmah<sup>2</sup>, Audi Pramudita<sup>3</sup>, Maharani Kusuma  
Wardhani<sup>4</sup>, Siti Aisyah<sup>5</sup>  
Institut Ahmad Dahlan

[hbbmuch@gmail.com](mailto:hbbmuch@gmail.com), [bailrahmah@gmail.com](mailto:bailrahmah@gmail.com), [audypramudita85@gmail.com](mailto:audypramudita85@gmail.com),  
[maharani.k.wardhaniz9@gmail.com](mailto:maharani.k.wardhaniz9@gmail.com), [sitieaisyah483@gmail.com](mailto:sitieaisyah483@gmail.com)

\* Penulis korespondensi

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan e-learning berbasis video interaktif terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Hadist Arba'in Nawawi di SMP IT Al-Amri. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya motivasi belajar siswa akibat dominasi metode pembelajaran konvensional yang minim interaksi serta belum optimalnya pemanfaatan media digital oleh pendidik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen, melibatkan 30 siswa sebagai sampel. Instrumen penelitian berupa kuesioner divalidasi melalui uji validitas dan reliabilitas, dengan hasil Cronbach's Alpha sebesar 0,905 yang menunjukkan konsistensi tinggi. Analisis data dilakukan menggunakan regresi linear sederhana melalui aplikasi SPSS versi 31. Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-learning berbasis video interaktif memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa dengan nilai koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,236. Artinya, sebesar 23,6% variasi motivasi belajar siswa dapat dijelaskan oleh penggunaan media video interaktif, sementara sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Temuan ini menunjukkan pentingnya inovasi digital dalam pembelajaran keagamaan guna meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa, khususnya dalam konteks pendidikan Islam. Penelitian ini merekomendasikan agar guru lebih aktif mengembangkan media pembelajaran digital yang kontekstual, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik generasi digital.

**Kata Kunci:** e-learning, video interaktif, motivasi belajar

### ABSTRACT

*This study aims to analyze the effect of implementing interactive video-based e-learning on students' learning motivation in the subject of Hadith Arba'in Nawawi at SMP IT Al-Amri. The background of this study is based on the low learning motivation of students due to the dominance of conventional learning methods with minimal interaction and the suboptimal use of digital media by educators. This study uses a quantitative approach with an experimental design, involving 30 students as a sample. The research instrument in the form of a questionnaire was validated through validity and reliability tests, with a Cronbach's Alpha result of 0.905 indicating high consistency. Data analysis was carried out using simple linear regression through the SPSS version 31 application. The results showed that interactive video-based e-learning had a significant effect on students' learning motivation with a coefficient of determination ( $R^2$ ) of 0.236. This means that 23.6% of the variation in students' learning motivation can be explained by the use of interactive video media, while the rest is influenced by other factors. These findings indicate the importance of digital innovation in religious learning to increase student engagement and interest in learning, especially in the context of Islamic education. This study recommends that teachers be more active in developing digital learning media that are contextual, interesting, and in accordance with the characteristics of digital generation students.*

**Keywords:** e-learning, interactive video, learning motivation

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi (TIK) telah membawa perubahan dalam dunia pendidikan. Proses pembelajaran tidak lagi terbatas pada ruang kelas, melainkan dapat dilakukan secara fleksibel melalui berbagai platform digital. Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah penerapan e-learning berbasis video interaktif, yang memungkinkan siswa belajar secara visual, auditif, dan partisipatif<sup>1</sup>. Media ini hadir sebagai solusi pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mampu menumbuhkan daya tarik dan keterlibatan aktif siswa melalui fitur-fitur interaktif seperti kuis dan simulasi. Dengan demikian integrasi TIK dalam pendidikan adalah langkah yang tidak hanya relevan tetapi juga esensial untuk menjawab tantangan pembelajaran di era modern ini<sup>2</sup>.

Di lingkungan SMP IT AL-Amri proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya Hadist Arabain Nabawi, masih didominasi oleh metode ceramah yang berifat satu arah dan minim interaksi. Hal ini menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan berdampak pada rendahnya motivasi belajar, baik dari aspek perhatian, minat, maupun keinginan untuk memahami dan mengamalkan kandungan hadist. Siswa cenderung pasif dan kurang tertarik karena materi disampaikan dalam bentuk teks tanpa dukungan visualisasi yang memadai. Siswa sering kali hanya diarahkan untuk menghafal teks hadist beserta artinya, hal ini menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami relevansi hadis dengan kehidupan sehari-hari.

Di samping itu, di SMP IT Al-amri kurangnya penggunaan media pembelajaran yang variatif menjadi salah satu faktor rendahnya minat dan motivasi belajar siswa. Guru belum secara maksimal memanfaatkan potensi teknologi yang tersedia, seperti video pembelajaran, animasi, atau platform digital lainnya, yang sebenarnya dapat membantumenjelaskan makna hadis secara kontekstual dan menarik. padahal, karakteristik peserta didik sat ini termasuk dalam generasi Z yang sangat akrab dengan teknologi dan cenderung lebih responsif terhadap pembelajaran berbasis media visual dan interaktif. Hal ini menuntut pendidik untuk meningkatkan kemampuan dalam menggunakan alat-alat digital dan mengadaptasi strategi dalam pengajaran agar sesuai dengan tuntutan zaman<sup>3</sup>.

Motivasi belajar siswa merupakan aspek penting dalam pendidikan yang memperngaruhi hasil dan kualitas belajar peserta didik. Di sekolah, terdapat beberapa permasalahan yang sering ditemukan terkait motivasi belajar, diantaranya adalah minat rendah, kurang aktif dalam belajar, serta kurangnya dukungan dari lingkungan pembelajaran. Minat yang rendah pada siswa sering kali disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang konvensional dan monoton, yang tidak menarik perhatian siswa<sup>4</sup>. Selain itu, siswa juga sering kali kurang aktif dalam proses belajar yang merupakan hasil kurangnya keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran, tingkat keaktifan siswa sangat dipengaruhi oleh cara interaksi antara guru dan siswa, siswa yang tidak terlibat dalam proses pembelajaran melalui diskusi atau Tanya jawab cenderung menjadi pasif<sup>5</sup>. Factor-

---

<sup>1</sup> Irkham Huda, "Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Terhadap Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)* 2, no. 1 (2020): 121–125.

<sup>2</sup> Unik H Salsabila et al., "Integrasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Bidang Pendidikan Islam," *Jurnal Pendidikan* 11, no. 1 (2023): 172–177.

<sup>3</sup> Roer E Pawinanto et al., "Workshop Penyusunan Perangkat Pembelajaran Abad 21 Bagi Guru SMKN 1 Cisarua," *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan* 9, no. 2 (2023).

<sup>4</sup> Erwin P Permana, "Pengaruh Media Sosial Sebagai Sumber Belajar IPS Terhadap Motivasi Belajar, Kemampuan Berpikir Kritis Dan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar," *Pinus Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran* 4, no. 1 (2018): 54.

<sup>5</sup> Vania Immanuella, Year R P Tantu, and Yubali Ani, "Penerapan Metode Tanya Jawab Dalam

faktor eksternal, termasuk kompetensi interpersonal antara siswa dan guru juga sangat mempengaruhi motivasi belajar, kualitas hubungan social antara siswa memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar<sup>6</sup>. Untuk mengatasi maslaah ini, diperlukan inovasi dan adaptasi dalam metode pembelajaran yang lebih interaktif.

Perkembangan teknologi pendidikan telah memasuki fase yang signifikan, terutama dengan munculnya inovasi seperti e-learning dan video interaktif. E-learning, atau pembelajaran yang berani, memungkinkan proses pendidikan berlangsung di luar ruang kelas tradisional, memberikan akses pendidikan yang lebih luas dan fleksibel bagi siswa di semua tingkatan. Dengan kemudahan akses informasi dan berbagai sumber belajar yang dapat diraih secara berani, hal ini mendorong peningkatan kualitas pembelajaran<sup>7</sup>. Selain itu, video interaktif sebagai media pembelajaran berbasis digital semakin memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menarik, menjadikan siswa lebih terlibat dalam proses belajar<sup>8</sup>.

Inovasi dalam pembelajaran berbasis digital sangat penting mengingat tuntutan zaman yang semakin modern. Di era abad ke-21, masyarakat dihadapkan pada dinamika perubahan yang cepat, menuntut sistem pendidikan untuk beradaptasi dan bertransformasi<sup>9</sup>. Penggunaan media digital, seperti permainan edukatif dalam format digital, tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga dapat membantu memperkenalkan teknologi kepada siswa sejak usia dini, sehingga mereka menjadi akrab dan mahir dalam menggunakannya<sup>10</sup>. Selain itu, kemampuan digital juga penting untuk mempersiapkan generasi yang mampu bersaing di era teknologi. Dengan hal ini, pentingnya inovasi pembelajaran berbasis digital dapat dilihat dari bagaimana teknologi pendidikan tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga membentuk karakter dan keterampilan siswa yang relevan dengan perkembangan dunia saat ini<sup>11</sup>.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan pembelajaran hadist arbain nabawi di SMP IT Al-Amri masih di dominasi oleh metode konvensional yang kurang interaktif, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa. Padahal, dengan perkembangan teknologi saat ini e-learning berbasis video interaktif menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat meningkatkan daya tarik siswa dalam memahami materi keagamaan secara lebih menyenangkan dan bermakna. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh penerapan e-learning berbasis video interaktif terhadap motivasi belajar hadist arbain nabawi pada peserta didik di SMP IT Al-Amri. Melalui penelitian ini diharapkan dapat diketahui seberapa besar kontribusi

---

Mengakomodasi Keaktifan Belajar Siswa," *Edukatif Jurnal Ilmu Pendidikan* 5, no. 4 (2023): 1784–1789.

<sup>6</sup> Rosa Gustatalantu and Diana Rusmawati, "Hubungan Antara Kompetensi Interpersonal Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa SMP Negeri 1 Baturetno Kabupaten Wonogiri," *Jurnal Empati* 11, no. 1 (2022): 26–31.

<sup>7</sup> Rahmalia S Miasari et al., "Teknologi Pendidikan Sebagai Jembatan Reformasi Pembelajaran Di Indonesia Lebih Maju," *Jurnal Manajemen Pendidikan Al Hadi* 2, no. 1 (2022): 53.

<sup>8</sup> Iin Ariyanti and Muhammad Yunus, "Pendampingan Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Bagi Guru Senior Matematika," *Jurpikat (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)* 4, no. 3 (2023): 378–387.

<sup>9</sup> Nur O Anggraeni, Yunus Abidin, and Yona Wahyuningsih, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar," *Jurnal Pipsi (Jurnal Pendidikan Ips Indonesia)* 8, no. 1 (2023): 22.

<sup>10</sup> Arfa Yustian, "Perancangan Aplikasi Mobile Learning Untuk Membantu Proses Pembelajaran Di SDN Lemahireng 03," *Jatiji (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)* 8, no. 2 (2021): 534–546.

<sup>11</sup> Salsabila et al., "Integrasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Bidang Pendidikan Islam."

media video interaktif dalam meningkatkan perhatian, minat, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran hadist.

Penelitian ini diharapkan memberikan beberapa manfaat. Secara teoritis, penelitian ini dapat memperkaya khazanah keilmuan dalam bidang pendidikan islam, khususnya terkait penggunaan media pembelajaran digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat memberikan masukan kepada guru pendidikan agama islam dalam memilih media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa. Bagi siswa, penggunaan video interaktif diharapkan dapat mempermudah pemahaman terhadap materi hadist, sekaligus meningkatkan semangat dan partisipasi dalam belajar.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen untuk menganalisis pengaruh penerapan e-learning berbasis video interaktif terhadap motivasi belajar Hadis Arbain Nabawi di SMP IT Al-Amri. Sampel penelitian terdiri dari 30 siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media video interaktif. Data dikumpulkan melalui kuisisioner yang mengukur dua aspek utama, yaitu motivasi belajar Hadis yang mencakup perhatian, minat, dan keterlibatan siswa, serta penggunaan video interaktif yang mengukur ketertarikan, kejelasan materi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Kuisisioner dibagikan setelah penerapan pembelajaran untuk mengukur perubahan motivasi siswa dan mengevaluasi persepsi mereka terhadap efektivitas video interaktif.

Data yang terkumpul akan dianalisis menggunakan paired t-test untuk menguji apakah terdapat perbedaan signifikan dalam motivasi belajar siswa setelah penggunaan video interaktif. Selain itu, kuisisioner akan diuji validitas dan reliabilitas menggunakan penilaian ahli dan Cronbach's Alpha untuk memastikan kualitas instrumen. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang pengaruh video interaktif terhadap motivasi belajar Hadis Arbain Nabawi dan memberikan rekomendasi untuk penerapan teknologi dalam pembelajaran di sekolah.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **HASIL PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan di SMP IT Al-Amri Probolinggo pada tahun ajaran 2023/2024, tepatnya tanggal 12–15 Mei 2024. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan e-learning berbasis video interaktif terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya materi Hadist Arba'in Nawawi. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian ex-post facto, karena variabel bebas (penggunaan video interaktif) sudah terjadi tanpa adanya perlakuan secara langsung dari peneliti.

Peneliti memperoleh data melalui beberapa metode, yakni angket (kuesioner), observasi, dan uji validitas serta reliabilitas. Lembar kuesioner dibagikan kepada siswa sebagai responden untuk mengetahui tingkat motivasi belajar setelah penggunaan video interaktif, sedangkan observasi digunakan untuk memperkuat data kuantitatif dan melihat keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran.

Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif menggunakan SPSS versi 31, dengan menyajikan data dalam bentuk tabel yang kemudian dihitung dan diuji melalui uji validitas, reliabilitas, dan regresi linear sederhana.

## 1. Hasil Uji Instrumen Penelitian

### a. Uji Validitas

Dalam uji validitas, peneliti menggunakan bantuan SPSS 24 untuk menganalisis hasil dari angket motivasi belajar. Jumlah responden yang digunakan adalah 22 siswa. Berdasarkan tabel hasil uji validitas, diperoleh nilai rhitung > rtabel (0,396) pada semua butir soal.

**Tabel 1**  
**Uji Validitas Instrumen Kuesioner Variabel Video Interaktif**

No	Variabel	Rhitung	Rtabel	Keterangan
1.	Video Interaktif	0,805	0,396	Valid
2.		0,647	0,396	Valid
3.		0,783	0,396	Valid
4.		0,653	0,396	Valid
5.		0,601	0,396	Valid
6.		0,703	0,396	Valid
7.		0,741	0,396	Valid
8.		0,653	0,396	Valid
9.		0,616	0,396	Valid
10.		0,749	0,396	Valid
11.		0,549	0,396	Valid
12.		0,573	0,396	Valid
13.		0,653	0,396	Valid
14.		0,676	0,396	Valid
15.		0,516	0,396	Valid

Sumber: Hasil Olahan SPSS 31.

Berdasarkan syarat pengambilan keputusan, suatu variabel dapat dinyatakan valid apabila nilai Rhitung > Rtabel. Dalam penelitian ini, jumlah responden sebanyak 15 siswa, maka pada taraf signifikansi 5% ( $df = n - 2 = 20$ ), diperoleh nilai Rtabel sebesar 0,396. Berdasarkan hasil uji validitas pada tabel di atas, seluruh item pada instrumen video interaktif (X) menunjukkan nilai Rhitung > Rtabel (0,396), sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh item dalam instrumen tersebut dinyatakan valid.

**Tabel 2**  
**Uji Validitas Instrumen Kuesioner Variabel Dependen Hasil Belajar Siswa**

No	Variabel	Rhitung	Rtabel	Keterangan
1.		0,395	0,396	Valid
2.		0,480	0,396	Valid
3.		0,733	0,396	Valid
4.		0,644	0,396	Valid
5.		0,739	0,396	Valid
6.		0,546	0,396	Valid
7.		0,600	0,396	Valid
8.		0,608	0,396	Valid

9.	Motivasi Belajar Siswa	0,515	0,396	Valid
10.		0,693	0,396	Valid
11.		0,653	0,396	Valid
12.		0,453	0,396	Valid
13.		0,661	0,396	Valid
14.		0,315	0,396	Valid
15.		0,461	0,396	Valid

Sumber: Hasil Olahan SPSS 31.

Berdasarkan hasil uji validitas instrumen pada variabel dependen yaitu *hasil belajar siswa*, diperoleh nilai *R*hitung yang dibandingkan dengan *R*tabel sebesar 0,396 (dengan jumlah responden sebanyak 15 siswa, pada taraf signifikansi 5%). Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan memiliki nilai *R*hitung > *R*tabel, sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh butir pertanyaan dalam kuesioner hasil belajar siswa dinyatakan Valid.

#### b. Uji Reliabilitas

Berdasarkan syarat pengambilan keputusan, suatu instrumen dinyatakan reliabel jika nilai Cronbach's Alpha > 0,60, dan sebaliknya jika nilai Cronbach's Alpha < 0,60 maka instrumen tidak reliabel.

**Tabel 3**  
**Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Kuesioner Hasil Belajar Siswa**

Variabel	Cronbach Alpha	Batasan	Keterangan
Hasil Belajar Siswa	0,905	0,60	Reliabel

Sumber: Hasil Olahan SPSS 31

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada tabel 3 di atas, variabel hasil belajar siswa diperoleh nilai Cronbach Alpha sebesar 0,905 > 0,60, sehingga instrumen dinyatakan reliabel dan memenuhi prasyarat untuk uji selanjutnya.

**Tabel 4**  
**Hasil Uji Regresi Linear Sederhana Untuk Mengetahui Nilai Kofisiensi Determinasi (KD)**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,486	0,236	0,212	2,54828

Sumber: Hasil Olahan SPSS 31.

Berdasarkan Tabel 4 di atas, diperoleh nilai koefisien determinasi (*R* Square) sebesar 0,236 atau 23,6%, yang berarti variabel *video* memberikan kontribusi sebesar 23,6% terhadap perubahan hasil belajar siswa. Sedangkan sisanya sebesar 76,4% dipengaruhi oleh faktor lain di luar variabel yang diteliti. Nilai Adjusted *R* Square sebesar 0,212 menunjukkan model cukup baik dalam menjelaskan pengaruh *video* terhadap hasil belajar. Sementara itu, nilai *R* sebesar 0,486 menunjukkan adanya hubungan positif sedang antara kedua variabel.

## PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa SMP IT Al-Amri Probolinggo dengan jumlah sampel 30 siswa. Sebelum analisis utama dilakukan, peneliti menguji kualitas instrumen

melalui uji validitas dan reliabilitas. Pada uji validitas, instrumen disebarkan kepada 15 responden. Dengan taraf signifikansi 5 % ( $df = n - 2 = 13$ ) kriteria kelayakan diambil pada  $R_{tabel} = 0,396$ . Seluruh 15 butir pernyataan menunjukkan  $R_{hitung} > 0,396$ , sehingga setiap item pada kuesioner motivasi belajar dinyatakan valid dan layak mengukur variabel yang dimaksud.

Selanjutnya, uji reliabilitas menghasilkan nilai Cronbach's Alpha = 0,905, jauh di atas batas minimal 0,60. Hal ini menegaskan bahwa instrumen memiliki konsistensi internal yang sangat baik; dengan kata lain, seluruh item kuesioner memberi hasil yang stabil dan dapat dipercaya untuk pengumpulan data penelitian lebih lanjut. Hasil analisis regresi linear sederhana yang ditampilkan pada Tabel 4 menunjukkan bahwa nilai R sebesar 0,486 mengindikasikan adanya hubungan positif berkekuatan sedang antara penggunaan video interaktif dan motivasi belajar siswa. Nilai R Square sebesar 0,236 berarti bahwa video interaktif memberikan kontribusi sebesar 23,6% terhadap perubahan motivasi belajar siswa, sementara sisanya sebesar 76,4% dipengaruhi oleh faktor lain di luar variabel yang diteliti. Selanjutnya, nilai Adjusted R Square sebesar 0,212 menunjukkan bahwa model regresi yang digunakan sudah cukup baik dalam mewakili populasi sampel. Sedangkan nilai Standard Error of the Estimate sebesar 2,64828 menandakan bahwa tingkat kesalahan prediksi model masih berada dalam batas yang wajar, sehingga model tersebut layak untuk digunakan dalam penelitian ini.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan e-learning berbasis video interaktif memiliki pengaruh yang nyata dan positif terhadap peningkatan motivasi belajar Hadist Arba'in Nawawi pada siswa SMP IT Al-Amri. Kendati demikian, besarnya kontribusi 23,6 % juga menandakan perlunya perhatian terhadap faktor lain misalnya strategi pengajaran guru, lingkungan belajar, dan karakteristik individu siswa untuk secara optimal menumbuhkan motivasi belajar mereka.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang pengaruh penerapan e-learning berbasis video interaktif terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP IT Al-Amri Probolinggo, dapat disimpulkan bahwa penggunaan video interaktif memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui analisis data menggunakan SPSS 31 yang menunjukkan nilai koefisien determinasi R Square sebesar 0,236 atau 23,6%, yang berarti bahwa variabel video interaktif (X) berkontribusi terhadap perubahan motivasi belajar siswa (Y), sementara sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis video interaktif mampu menarik perhatian, meningkatkan minat, serta mendorong keterlibatan siswa dalam proses belajar. Oleh karena itu, diperlukan peran aktif guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang menarik, serta menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Dengan memanfaatkan teknologi secara optimal, proses pembelajaran terutama dalam materi Hadist dapat menjadi lebih kontekstual, menarik, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital masa kini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, Nur O, Yunus Abidin, and Yona Wahyuningsih. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar." *Jurnal Pipsi (Jurnal Pendidikan Ips Indonesia)* 8, no. 1 (2023): 22.
- Ariyanti, lin, and Muhammad Yunus. "Pendampingan Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Bagi Guru Senior Matematika." *Jurpikat (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)* 4, no. 3 (2023): 378–387.
- Gustatalantu, Rosa, and Diana Rusmawati. "Hubungan Antara Kompetensi Interpersonal Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa SMP Negeri 1 Baturetno Kabupaten Wonogiri." *Jurnal Empati* 11, no. 1 (2022): 26–31.
- Huda, Irkham. "Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Terhadap Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)* 2, no. 1 (2020): 121–125.
- Immanuella, Vania, Year R P Tantu, and Yubali Ani. "Penerapan Metode Tanya Jawab Dalam Mengakomodasi Keaktifan Belajar Siswa." *Edukatif Jurnal Ilmu Pendidikan* 5, no. 4 (2023): 1784–1789.
- Miasari, Rahmalia S, Cory Indar, Pratiwi Pratiwi, Purwoto Purwoto, Unik Salsabila, Ulfiyana Amalia, and Syaiful Romli. "Teknologi Pendidikan Sebagai Jembatan Reformasi Pembelajaran Di Indonesia Lebih Maju." *Jurnal Manajemen Pendidikan Al Hadi* 2, no. 1 (2022): 53.
- Pawinanto, Roer E, Saripudin Saripudin, Mukhidin Mukhidin, Sumarto Sumarto, Enjang A Juanda, Bachtiar Hasan, I W Ratnata, Jaja Kustija, A B Pantjawati, and Tasma Sucita. "Workshop Penyusunan Perangkat Pembelajaran Abad 21 Bagi Guru SMKN 1 Cisarua." *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan* 9, no. 2 (2023).
- Permana, Erwin P. "Pengaruh Media Sosial Sebagai Sumber Belajar IPS Terhadap Motivasi Belajar, Kemampuan Berpikir Kritis Dan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar." *Pinus Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran* 4, no. 1 (2018): 54.
- Salsabila, Unik H, Iban I T Spando, Windi D Astuti, Nurul A Rahmadia, and Dima W Nugroho. "Integrasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Bidang Pendidikan Islam." *Jurnal Pendidikan* 11, no. 1 (2023): 172–177.
- Yustian, Arfa. "Perancangan Aplikasi Mobile Learning Untuk Membantu Proses Pembelajaran Di SDN Lemahireng 03." *Jatisi (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)* 8, no. 2 (2021): 534–546.