

Pengaruh Media *Smartboard* terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Islam Sultan Agung 4 Semarang

Umi Latifah¹

¹Universitas Islam Sultan Agung, Central Java, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Mei 25, 2026

Revised Juni 15, 2026

Accepted Juni 24, 2026

Keywords:

Penggunaan media *smartboard*
Minat belajar siswa

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *smartboard* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Islam Sultan Agung 4 Semarang. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 86 siswa, sedangkan sampel penelitian sebanyak 65 siswa dengan menggunakan rumus *Isaac and Michael* dengan taraf persentase 10%. Teknik pengambilan sampel menggunakan Teknik probability sampling dengan sampel Stratified Random Sampling yang dilakukan secara beracak. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan angket. Metode analisis data yang digunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji linearitas, regresi linear sederhana, uji t, uji f, dan koefisien determinasi dengan bantuan SPSS versi 27. Adapun hasil penelitian ini meliputi: 1) Tingkat penggunaan *smartboard* di SMP Islam Sultan Agung 4 Semarang dalam kategori rendah dengan rata-rata sebesar 28,34 yang berada pada interval 29-32. 2) Minat belajar siswa di SMP Islam Sultan Agung 4 Semarang dalam kategori baik karena menunjukkan rata-rata sebesar 33,29 yang berada pada interval 33-36. 3) Penggunaan *smartboard* pada pembelajaran PAI berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar siswa di SMP Islam Sultan Agung 4 Semarang dibuktikan dengan nilai signifikansi sebesar $0,01 < 0,05$ sehingga hipotesis diterima.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Corresponding Author:

Umi Latifah

Universitas Islam Sultan Agung, Central Java, Indonesia

Kaligawe Raya Street Km.4 Semarang Central Java 50112 ; PO Box 1054/SM Indonesia

Email: umi27372@gmail.com

1. PENDAHULUAN

UU Nomor 20 Tahun 2003 menjelaskan bahwa pendidikan adalah kegiatan atau usaha yang dilakukan dengan sengaja dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses belajar yang tujuannya agar siswa bisa aktif mengembangkan kemampuan dirinya, baik secara spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak baik, maupun keterampilan yang dibutuhkan untuk dirinya sendiri dan masyarakat[1].

Dalam bahasa Indonesia, kata 'pendidikan' berasal dari kata dasar 'didik' yang diberi awalan 'pe-' dan akhiran '-an', sehingga berarti suatu perbuatan atau cara. Asal kata pendidikan sendiri berasal dari bahasa Yunani, 'paedagogie', yang artinya bimbingan bagi anak. Kemudian kata ini diterjemahkan ke bahasa Inggris menjadi 'education', yang berarti pengembangan atau bimbingan[2].

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) sendiri memiliki peran penting dalam membentuk akhlak dan kepribadian siswa sesuai dengan nilai-nilai Islam. Melalui pembelajaran PAI yang efektif, siswa tidak hanya diharapkan memahami ajaran agama secara kognitif, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, seperti menunaikan ibadah, berakhlak mulia, dan menjalin hubungan sosial yang baik. Pendidikan agama yang baik juga akan membantu anak membentuk identitas keagamaannya serta memperkuat fondasi iman dan taqwa[3].

Namun, dalam praktiknya, minat belajar siswa terhadap mata pelajaran PAI masih tergolong rendah. Rendahnya minat belajar ini menjadi kendala yang menghambat pencapaian tujuan pembelajaran dan tantangan bagi para pendidik untuk menciptakan metode pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, sehingga siswa dapat lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Berbagai upaya dilakukan untuk meningkatkan minat tersebut, termasuk dengan menerapkan inovasi dalam metode dan media pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang mulai diterapkan di SMP Islam Sultan Agung 4 Semarang adalah penggunaan *smartboard* sebagai media dalam proses pembelajaran PAI. *Smartboard* memungkinkan guru untuk menyajikan materi pembelajaran secara visual dan interaktif, sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Melalui penggunaan teknologi ini, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, komunikatif, dan relevan dengan perkembangan zaman.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMP Islam Sultan Agung 4 Semarang, ditemukan bahwa sebagian siswa masih menunjukkan minat belajar yang rendah pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Hal ini terlihat dari kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, rendahnya perhatian terhadap materi, serta kecenderungan siswa merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung secara konvensional. Oleh karena itu diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa, salah satunya melalui penggunaan *smartboard*.

Oleh karena itu, penulis tertarik untuk meneliti pengaruh penggunaan media *smartboard* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Islam Sultan Agung 4 Semarang, guna mengetahui sejauh mana media tersebut dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

2. METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Penelitian korelasional digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan *smartboard* sebagai variabel (X) terhadap minat belajar siswa sebagai variabel (Y) pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Islam Sultan Agung 4 Semarang.[4]

Populasi yang digunakan pada penelitian ini ialah siswa siswi kelas 7A1 sebanyak 26 orang, kelas 7A2 sebanyak 27 orang dan 8A1 sebanyak 33 orang di SMP Islam Sultan Agung 4 Semarang. Dengan jumlah keseluruhan 86 orang. Sampel pada penelitian ini menggunakan tabel dari Issac dan Michael dengan taraf kesalahan 10%, maka jumlah sampel yang diambil adalah 65. Untuk mencapai tujuan ini, penulis menggunakan metode *proportionate stratified random sampling*, di mana sampel diambil secara acak dari masing masing klasifikasi sehingga setiap kelompok terwakili secara proporsional dalam sampel.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini ialah angket (skala likert). Dalam penelitian ini, angket akan dibagikan kepada seluruh siswa siswi SMP Islam Sultan Agung 4 Semarang yang memenuhi kriteria yang disebutkan di atas. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pandangan, dan persepsi individu atau kelompok terhadap fenomena sosial[4].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Penggunaan *smartboard* di SMP Islam Sultan Agung 4 Semarang

Papan pintar atau *smartboard* merupakan media pembelajaran grafis yang sangat efektif dalam menyampaikan informasi maupun pesan tertentu kepada peserta didik. Sebagai salah satu media pembelajaran modern, *smartboard* memiliki penggunaan yang praktis dan mudah dioperasikan dalam kegiatan belajar mengajar. Berbagai gambar atau tampilan visual dapat dibuat, diganti, maupun dihapus dengan cepat sesuai kebutuhan pembelajaran[5].

Smartboard membantu dalam menyajikan materi pelajaran (topik pembelajaran) secara menarik melalui unsur-unsur multimedia yang diwakili oleh (audio, gambar dan video) serta perannya sebagai alat bantu atau bahan pengajaran yang mudah digunakan[6].

Media pembelajaran berupa smartboard ini mampu menampilkan pembelajaran yang lebih menarik, mempermudah pemahaman, serta mampu menumbuhkan keterlibatan sehingga suasana pembelajaran lebih aktif[7].

Berdasarkan hasil uji validitas yang telah dilakukan sebelumnya, terhadap instrumen variabel x, yaitu penggunaan *smartboard*, seluruh item dinyatakan valid karena nilai r_{hitung} setiap butir lebih besar dibandingkan dengan r_{tabel} . Dengan demikian, instrumen tersebut telah terbukti mampu mengukur aspek-aspek minat belajar PAI secara akurat dan layak digunakan untuk analisis selanjutnya.

Hasil pengisian kuesioner kemudian dikategorikan ke dalam empat tingkat, dengan penentuan interval skor masing-masing yang menggambarkan tingkat persetujuan responden, yakni sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

Deskripsi Variabel X (Smartboard)

Kriteria	Interval	Frekuensi	Presentase
Sangat Setuju	33 – 36	7	10,7%
Setuju	29 – 32	22	33,9%
Tidak Setuju	26 – 28	23	35,4%
Sangat Tidak Setuju	22 – 25	13	20%
Total		65	100%

Berdasarkan tabel di atas, dari total 65 responden diperoleh empat kategori penilaian yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Hasil analisis data menunjukkan bahwa sebanyak 7 responden (10,7%) sangat setuju bahwa penggunaan smartboard berpengaruh, 22 responden (33,9%) berada pada kategori setuju, 22 responden (35,4%) menilai tidak setuju, dan 13 responden (20%) menilai kategori sangat tidak setuju.

Berdasarkan hasil tersebut, Nilai rata-rata (mean) sebesar 28,34 dan sebagian responden masih memberikan penilaian kurang positif terhadap penggunaan smartboard. Hal ini menunjukkan bahwa implementasi *smartboard* belum sepenuhnya optimal dalam pembelajaran PAI, sehingga diperlukan perbaikan dan penguatan dalam implementasi penggunaan *smartboard* di kelas agar dapat berjalan lebih efektif.

Smartboard juga merupakan salah satu media pembelajaran interaktif, dimana media ini bisa menunjang keaktifan siswa dan guru saat pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori yang mengatakan bahwa Media pembelajaran interaktif adalah sarana atau alat bantu pembelajaran yang dirancang untuk mendukung dan meningkatkan efektivitas

proses belajar mengajar dengan melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Media interaktif memberikan ruang bagi siswa untuk tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam eksplorasi, eksperimen, dan pemecahan masalah. Interaktivitas ini menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, di mana siswa dapat mengembangkan rasa ingin tahu, kreativitas, serta kemampuan berpikir kritis dan analitis[8].

3.2. Minat Belajar Siswa di SMP Islam Sultan Agung 4 Semarang

Minat belajar merupakan dorongan yang timbul baik dari dalam diri maupun dari luar diri peserta didik dalam bentuk berbagai usaha untuk menciptakan kondisi belajar yang diharapkan. Minat tersebut berperan dalam memberikan semangat, menjaga keberlangsungan proses pembelajaran, serta mengarahkan kegiatan belajar agar tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dapat tercapai dengan baik[8].

Dalam konteks pendidikan, minat belajar harus dikembangkan dengan cara mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman siswa, menciptakan suasana belajar yang kondusif, serta menggunakan metode dan media pembelajaran yang menarik dan relevan bagi siswa.

Instrumen yang digunakan untuk mengukur tingkat minat belajar siswa yaitu berupa kuesioner yang terdiri dari 11 item pernyataan yang mana masing-masing item pernyataan mempunyai alternatif jawaban dengan skor 1 sampai 4, yakni skor 4 (sangat setuju), skor 3 (setuju), 2 (tidak setuju) dan skor 1 (sangat tidak setuju). Adapun hasil dari jawaban kuesioner responden tentang minat belajar Adalah sebagai berikut:

Deskripsi Variabel Y (minat belajar)

Kriteria	Interval	Frekuensi	Presentase
Sangat Setuju	37 – 41	13	20%
Setuju	33 – 36	26	40%
Tidak Setuju	29 – 32	19	29,2%
Sangat Tidak Setuju	25 – 28	7	10,8%
Total		65	100%

Data tersebut menunjukkan bahwa kategori dengan frekuensi tertinggi adalah kategori setuju, sehingga sebagian besar responden berada pada tingkat yang setuju. Berdasarkan hasil tersebut, nilai rata-rata sebesar 33,29 menunjukkan bahwa minat belajar

siswa berada pada kategori cukup tinggi. Mayoritas siswa berada kategori setuju (40%), yang menunjukkan bahwa siswa memiliki perhatian, ketertarikan serta keterlibatan yang cukup baik dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian, masih terdapat sebagian siswa dengan minat belajar yang relatif rendah, sehingga perlu adanya upaya peningkatan yang berkelanjutan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa berada pada kategori cukup tinggi, meskipun terdapat siswa dengan minat rendah, sehingga perlu pembelajaran yang lebih menarik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *smartboard* berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan teori multimedia learning mayor yang mengatakan bahwa visual dan audio dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Smartboard yang berpengaruh pada minat belajar siswa juga sejalan dengan teori media interaktif, yang menjelaskan bahwa pembelajaran yang melibatkan interaksi antara pengguna dan media dapat meningkatkan efektivitas belajar[8].

Secara teoritis, hasil ini sejalan dengan konsep bahwa media pembelajaran interaktif seperti smartboard dapat meningkatkan keterlibatan, perhatian dan ketertarikan siswa dalam proses belajar.

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur penting dalam proses pembelajaran yang berfungsi sebagai sarana penghubung dalam penyampaian materi. Pemanfaatan media ini dapat memberikan pengaruh positif yang signifikan serta mempermudah siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Selain itu, media pembelajaran juga menjadi elemen dasar yang dibutuhkan, bersifat pelengkap, dan merupakan bagian integral untuk menjamin keberhasilan kegiatan pembelajaran[9].

3.3. Pengaruh Penggunaan Smartboard Pada Mata Pelajaran PAI di SMP Islam Sultan Agung 4 Semarang

Minat belajar adalah salah satu faktor penting yang mendorong peserta didik untuk terus belajar dan mencari ilmu pengetahuan. Minat tersebut muncul dari adanya rasa tertarik, senang, serta keinginan yang kuat dalam diri siswa untuk memahami dan memperoleh pengetahuan baru melalui proses pembelajaran[10].

Minat belajar dapat diartikan sebagai keadaan psikologis seseorang yang menunjukkan adanya dorongan, motivasi, serta antusiasme yang tinggi dalam mengikuti dan

melakukan kegiatan pembelajaran. Penggunaan smartboard berkaitan dengan teori minat belajar tersebut karena smartboard mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik dan penyajian materi yang tidak monoton sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, data terlebih dahulu diuji melalui uji prasyarat analisis. Hasil uji normalitas menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov* menunjukkan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,200 dan nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Selain itu, hasil uji linearitas memperoleh nilai *Deviation from Linearity* sebesar 0,754 yang mana lebih besar dari 0,05, jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa hubungan antara variabel X dan variabel Y bersifat linear. Dengan demikian data memenuhi syarat untuk dianalisis menggunakan regresi linear sederhana.

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	15.550	3.616		4.300	<.001
	Smartboard	.624	.126	.528	4.939	<.001

a. Dependent Variable: Minat Belajar

Berdasarkan hasil tabel diatas, maka dapat dirumuskan model persamaan regresinya sebagai berikut:

$$Y = 15,550 (\alpha) + 0,624 (X)$$

Persamaan tersebut menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan penggunaan smartboard akan meningkatkan minat belajar siswa sebesar 0,624. Hasil uji t menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 4,939 lebih besar daripada t_{tabel} sebesar 1,669 dengan nilai signifikansi $< 0,05$. Dengan demikian, hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak.

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	269.481	1	269.481	24.394	<.001 ^b
	Residual	695.965	63	11.047		
	Total	965.446	64			

a. Dependent Variable: Minat Belajar

b. Predictors: (Constant), Smartboard

Selain itu, hasil uji F menunjukkan nilai F_{hitung} sebesar 24,394 lebih besar daripada F_{tabel} sebesar 3,996. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan smartboard secara signifikan berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

Maka seluruh variabel independen penggunaan smartboard signifikan memberikan pengaruh terhadap variabel dependen yaitu minat belajar siswa di SMP Islam Sultan Agung 4 Semarang. Secara statistik, pengaruh signifikan ini menunjukkan bahwa penggunaan *smartboard* yang lebih baik terbukti berkaitan secara nyata dengan meningkatnya minat belajar siswa, sehingga perubahan pada cara penggunaan *smartboard* yang lebih beragam dan bervariasi akan memberikan perubahan juga pada tingkat minat belajar.

Hal ini selaras dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran, berperan sebagai penghubung dalam penyampaian materi. Pemanfaatan media dalam kegiatan belajar mengajar dapat memberikan efek positif yang signifikan serta sangat membantu dalam mempermudah siswa memahami materi. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif dan manfaat yang sangat luar biasa dalam memudahkan proses belajar siswa[9].

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.528 ^a	.279	.268	3.324

a. Predictors: (Constant), Smartboard

Berdasarkan hasil model summary pada uji regresi linear sederhana di atas, nilai korelasi atau hubungan (R) sebesar 0,528 dan nilai koefisien determinasi (R square) sebesar 0,279 yang dapat diartikan bahwa *smartboard* mempengaruhi minat belajar siswa sebesar 27,9%.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *smartboard* memiliki kontribusi terhadap minat belajar siswa, namun bukan satu-satunya faktor yang mempengaruhi. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar siswa tidak hanya tergantung pada *smartboard*, tetapi juga dipengaruhi oleh berbagai faktor lain yang saling berkaitan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penggunaan smartboard pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Islam Sultan Agung 4 Semarang berada pada kategori cukup dengan nilai rata-rata sebesar 28,43. Minat belajar siswa berada pada kategori cukup tinggi dengan nilai rata-rata sebesar 33,29.

Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan smartboard berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai t_{hitung} sebesar 4,939 yang lebih besar daripada t_{tabel} sebesar 1,669 dengan nilai signifikansi kurang dari 0,05. Selain itu, nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,279 menunjukkan bahwa penggunaan smartboard memberikan kontribusi sebesar 27,9% terhadap minat belajar siswa.

Dengan demikian, penggunaan smartboard dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran PAI di SMP Islam Sultan Agung 4 Semarang. Berdasarkan keseluruhan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *smartboard* memiliki peran dalam meningkatkan minat belajar siswa, namun efektivitasnya tergantung cara penerapan dan pengelolaan dalam proses pembelajaran.

Hal ini selaras dengan teori teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa peserta didik membangun sendiri pengetahuannya melalui pengalaman, interaksi, dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Menurut Jean Piaget dan Lev Vygotsky, pembelajaran akan lebih bermakna apabila siswa terlibat langsung dalam menemukan dan memahami informasi. Dengan kata lain pengetahuan Adalah wujud nyata siswa yang belajar lewat interaksi dengan bahan atau pengalaman baru dan lingkungan sekitar dengan menggunakan panca Indera seperti melihat, mendengar, menyentuh, mencium, dan merasakan. Media interaktif seperti smartboard mendukung teori konstruktivisme karena memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran melalui tampilan visual, video, animasi dan aktivitas interaktif lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Indonesia, "Peraturan Pemerintah Republik Indonesia," 2007.
- [2] A. I. Frimayanti, "Implementasi Pendidikan Nilai dalam Pendidikan Agama Islam," J. Pendidik. Islam, 2017.
- [3] Yusleni, "Implementasi Metode Pembelajaran Aktif oleh Guru PAI dalam Meningkatkan Pemahaman Keagamaan Siswa SD," J. Pendidik. dan Ilmu Sos., vol. 2, no. 1, 2024.
- [4] Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta CV, 2017. [Daring]. Tersedia pada: www.cvalfabeta.com
- [5] P. R. Aini, Yuliyani, dan R. Pratama, "Penggunaan Media Smartboard dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pelajaran PAI di SD Prestige Bilingual School," J. Pendidik. Agama Islam, vol. 5, no. 2, 2024.
- [6] H. S. Haj, "Pengaruh Media Digital Smartboard terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fikih Zakat Di MTsN 1 Pasuruan," 2025.
- [7] U. Nabilla Maghfi dan Suyadi, "Meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui media papan pintar (smart board)," J. Progr. Stud. PGRA, vol. 6, 2020.
- [8] M. Yusnan, Media Pembelajaran Interaktif. Purbalingga: Eureka Media AKsara, 2021. [Daring]. Tersedia pada: www.panduanmengajar.com
- [9] U. B. Harsiwi dan Li. D. D. Arini, "Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar," J. Basicedu, vol. 4, no. 4, 2020.
- [10] M. Furqon, Minat Belajar. Solok: PT Mafy Media Literasi Indonesi, 2024. [Daring]. Tersedia pada: www.penerbitmafy.com