

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Aprijal et al. (2020, p. 76) menyatakan bahwa pendidikan tidak akan lepas dengan yang namanya proses pembelajaran. Pendidikan yang berkualitas dapat terlihat dan terukur dengan tercapainya beberapa indikator, diantaranya adalah keberhasilan siswa dalam belajar. Namun untuk mencapai indikator tersebut bukanlah mudah. Karena, keberhasilan belajar sangat dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya adalah minat peserta didik dalam belajar.

Minat adalah aktivitas yang dilakukan siswa secara konsisten saat belajar. Sesuai dengan pendapat Slameto, minat dapat diartikan sebagai kecenderungan yang berkelanjutan untuk memperhatikan dan mengingat beberapa aktivitas. Kegiatan yang menarik bagi peserta didik akan terlihat terus menerus dan disertai dengan perasaan senang dan puas (Siagian, 2020, p. 123). Minat belajar yang tinggi akan dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan berprestasi dalam pembelajaran. Namun demikian, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik pada Sejarah Kebudayaan Islam masih menjadi permasalahan yang sering dihadapi oleh banyak sekolah, termasuk di MTsN 5 Padang Pariaman. Kondisi demikian tercermin dari berbagai perilaku siswa yang muncul selama pembelajaran berlangsung.

Padahal, Allah SWT dalam Al-Qur'an sudah menjelaskan pentingnya belajar atau mencari ilmu. Kewajiban menuntut ilmu bagi setiap muslim dan

muslimat memiliki makna tersendiri dalam kehidupan (Ghozali, 2021, p. 63). Karena manusia tidak akan hidup lebih baik tanpa memiliki ilmu. Sehingga kita sebagai umat muslim sebaiknya memperhatikan dalam hal belajar. Kewajiban mencari ilmu telah dijelaskan di dalam Al-Quran dan Hadits. Sebagaimana firman Allah Swt. Dalam Surah Al-Mujadilah ayat 11 disebutkan:

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ ائْشُرُوا فَاَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: *Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu "Berilah kelapangan didalam majelis-majelis," lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, "Berdirilah," (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha Teliti terhadap apa yang kamu kerjakan." (QS. Al-Mujadilah: 11).*

Menurut penafsiran Shihab, pemahaman tentang ilmu yang dimaksud pada ayat diatas mencakup segala bentuk ilmu yang bermanfaat, bukan hanya ilmu yang berhubungan dengan agama. Di dalam Al-Qur'an, terdapat juga penekanan pada ilmu yang tidak bersifat agama yang menjadikan seseorang merasa rasa takut dan hormat kepada Allah SWT. Hal ini memicu dorongan bagi orang-orang yang berilmu untuk menerapkan pengetahuan mereka serta memanfaatkannya demi kebaikan bersama, bukan hanya untuk diri mereka sendiri, tetapi untuk seluruh makhluk (Maulida & Widyawati, 2023, p. 5).

Dari ayat tersebut menjadi motivasi spiritual bagi kita bahwa menuntut ilmu termasuk bagian dari ibadah dan akan mendapatkan ganjaran dari Allah SWT. Maka, rendahnya minat belajar akan menjadi hambatan bukan hanya dalam aspek akademik, tetapi juga dalam pengembangan spiritual peserta didik.

Berdasarkan hasil pengamatan serta wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan salah satu guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 5 Padang Pariaman yaitu Ibu Parida, M. Pd, diketahui bahwa sebagian peserta didik menunjukkan minat belajar yang rendah, terutama pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Kondisi demikian menjadi salah satu tantangan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal.

Rendahnya minat belajar peserta didik ini terlihat dari berbagai perilaku yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung. Beberapa siswa terlihat pasif, yakni hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja tanpa memberikan tanggapan ataupun keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Selain itu, sebagian besar siswa juga kurang memperhatikan yang dinilai tidak tertarik terhadap materi yang disampaikan karena lebih banyak berbincang dengan temannya. Ketika kegiatan diskusi kelompok berlangsung, beberapa siswa memilih untuk bermain atau tidak fokus pada topik yang sedang dibahas. Selain itu, bahkan ketika guru mengajukan pertanyaan, hanya sedikit siswa yang berpartisipasi memberikan pendapat, menunjukkan rendahnya keberanian dan rasa ingin tahu mereka.

Suasana kelas pun cenderung kurang kondusif, yang terlihat dari minimnya interaksi dua arah antara guru dan peserta didik, serta lemahnya semangat belajar yang ditunjukkan siswa. Bahkan terlebih lagi jika jam pelajarannya berlangsung disiang hari, beberapa siswa tersebut tampak tidak memperhatikan penjelasan guru, bahkan ada juga siswa yang tertidur. Perilaku demikian menunjukkan kurangnya kesadaran akan pentingnya pembelajaran tersebut.

Beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya minat belajar peserta didik tersebut antara lain: Pertama, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan kegiatan menghafal. Kondisi ini menyebabkan interaksi peserta didik dalam pembelajaran belum optimal sehingga sebagian peserta didik cenderung kurang aktif dan kurang tertarik mengikuti proses pembelajaran.

Kedua, pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar masih perlu ditingkatkan. Kondisi ini menyebabkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi belum dimanfaatkan secara optimal untuk mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Padahal ini sangat diperlukan. Sesuai dengan pendapat yang diungkapkan oleh (Sulistiani & Nugraheni, 2023, p. 1262) yang menyatakan bahwa pengajar berperan penting dalam memajukan upaya di bidang pendidikan dan literasi di masa depan, karena ini berguna untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki siswa.

Ketiga, kurangnya fasilitas dan infrastruktur yang mendukung, termasuk media pembelajaran yang interaktif, juga ikut memperparah suasana pembelajaran yang cenderung monoton dan membosankan. Tidak adanya alat bantu visual seperti proyektor, komputer, atau akses ke aplikasi pembelajaran menyulitkan guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang menarik, relevan, dan sesuai dengan berbagai gaya belajar siswa. Ini sejalan dengan pendapat Rahmayanti & Setiawan bahwa pemanfaatan teknologi sebagai media juga membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan abad ke-21 yang mengharuskan mereka untuk lebih kritis, inovatif, dan bekerja sama dalam proses belajar (Rahmani, Adrias, & Suciana, 2025, pp. 268-269).

Faktor-faktor ini secara keseluruhan ini menunjukkan bahwa adanya kesenjangan antara harapan dan kenyataan. Berdasarkan data yang didapat rendahnya minat belajar ini terlihat dari beberapa indikator seperti siswa mengantuk, tidak mendengarkan penjelasan guru, serta minimnya ketertarikan berpartisipasi didalam kelas. Indikator-indikator tersebut sesuai dengan pendapat (Sawitri, 2022, pp. 11-12) menjelaskan minat belajar pada peserta didik dapat diketahui melalui beberapa indikator, antara lain yaitu adanya perasaan senang, adanya ketertarikan, adanya perhatian serta terdapat keterlibatan peserta didik.

Pembelajaran tentang sejarah kebudayaan Islam seringkali dianggap kurang menarik sehingga siswa menjadi kurang tertarik untuk belajar (Khair & Hidayati, 2025, p. 47). Minat belajar yang rendah ini menjadi hambatan dalam mencapai tujuan pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Sejarah

Kebudayaan Islam. Sebagaimana yang tercantum dalam Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia No. Tahun 2008, bahwa di antara tujuan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) mencakup berbagai aspek, seperti: mendorong siswa untuk merenungkan sejarah Islam dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka dapat memahami konteks yang bermanfaat untuk perkembangan pribadi mereka dengan mengacu pada tokoh-tokoh teladan, dengan tujuan untuk membangun kepribadian yang mulia (Darmalinda & Fadriati, 2024, pp. 97-98).

Namun, rendahnya minat belajar akan menyebabkan tujuan tersebut sulit tercapai. Jika permasalahan ini dibiarkan, maka akan berdampak negatif pada tujuan dan kualitas pendidikan di sekolah, baik dari sisi akademik maupun pembentukan karakter peserta didik. Menurut (Sulistiani & Nugraheni, 2023, p. 1262). Guru adalah garda terdepan dalam dunia pendidikan yang bertanggung jawab atas mutu generasi selanjutnya, dan dapat diungkapkan bahwa guru merupakan faktor utama dalam keberhasilan pendidikan bagi para siswa. Untuk mengatasi permasalahan ini, para pendidik perlu berusaha dengan lebih giat dalam meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran.

Oleh karena itu diperlukan solusi pembelajaran yang dapat meningkatkan daya dan minat dan keterlibatan peserta didik (Faisal et al., 2019, p. 6). Pendidik bisa mengatasi dengan melakukan pendekatan inovatif dan kreatif dalam penyampaian materi tersebut agar siswa dapat terlibat aktif dan merasakan relevansi sejarah dengan kehidupan sehari-hari. Dan salah satu faktor penting yang mendukung suksesnya implementasi Kurikulum Merdeka

adalah penggunaan metode pembelajaran yang interaktif dan kreatif (Putri & Zulhuda, 2025, pp. 4262-4263). Hal ini dinyatakan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 mengenai Standar Nasional, yaitu bahwa proses pembelajaran di lembaga pendidikan dilakukan dengan interaktif menginspirasi, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi, serta memberikan kesempatan yang cukup untuk inisiatif, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, serta perkembangan fisik dan psikologis siswa (Baharuddin et al, 2024, p. 419).

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga tuntutan pembelajaran abad-21 saat ini mengharuskan para guru untuk bisa menciptakan berbagai alat atau media belajar yang menggunakan teknologi (Khairani & Yogica, 2021, p 406). Salah satu solusi yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh (Aditya, Sudrajat, & Sumantri, 2021) dalam jurnal *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis Game Quiz Education dalam pembelajaran IPS kelas V di SD Margahayu XXIII Kota Bekasi mampu membuat peserta didik untuk berinteraksi dengan materi baik secara fisik maupun mental. Tentu saja kemampuan ini tergantung pada seberapa efektif pembelajaran tersebut mampu menarik minat peserta didik untuk secara aktif mencoba pembelajaran yang disajikan (p. 659).

Menurut Amatullah & Sutrisno (2022, p. 246) media pembelajaran interaktif adalah segala sesuatu yang menyangkut software dan hardware yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan isi materi ajar yang dapat memberikan respon balik dari pengguna terhadap media tersebut. Media memiliki peran yang sangat penting dalam pelaksanaan proses pembelajaran, terutama untuk menarik minat siswa dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah (Faisal et al., 2019, p. 2).

Media pembelajaran interaktif memiliki kelebihan dalam menyajikan materi secara menarik, dinamis, dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan peserta didik. Salah satu media yang dapat digunakan adalah Aplikasi *Lumi Education*, yang merupakan sebuah alat presentasi langsung yang digunakan untuk menciptakan materi ajar yang menarik, interaktif, dan dapat melibatkan siswa secara langsung melalui presentasi, praktik, dan lainnya. Lumi dikembangkan khusus untuk memperbaiki hasil belajar siswa. Platform pembelajaran berbasis teknologi ini memungkinkan guru untuk menghasilkan konten yang interaktif dan menarik, menyediakan berbagai keuntungan yang dapat meningkatkan minat belajar siswa (Permana, 2024, pp. 2851-2852).

Berdasarkan *Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML)* dan *Cognitive Load Theory (CLT)* yang dikemukakan oleh Richard Mayer mengembangkan sejumlah elemen-elemen multimedia serta prinsip-prinsipnya. Teori ini menyatakan bahwa peserta didik belajar lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi kata-kata dan gambar dibandingkan hanya melalui

kata-kata saja, karena manusia memproses informasi melalui dua saluran utama, yaitu saluran visual dan verbal (Mayer, 2009, p. 5). Penyajian multimedia yang terintegrasi dengan baik dapat meningkatkan perhatian, ketertarikan, serta keterlibatan kognitif peserta didik dalam proses pembelajaran.

Aplikasi *Lumi Education* ini selaras dengan prinsip CTML karena memiliki keunggulan yaitu banyak tersedia fitur interaktif (Utami, 2025, pp. 20-21). Diharapkan fitur-fitur tersebut dapat menunjang pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Seperti menggunakan fitur buku interaktif dan video interaktif, dialog cards, polling, serta beragam kuis dan permainan edukatif yang memungkinkan para pendidik untuk menyajikan cerita sejarah dan tokoh-tokoh Islam dengan cara yang lebih visual serta kontekstual, sehingga isi materi menjadi lebih menarik dan lebih mudah dimengerti oleh peserta didik. Sebagai contoh, peserta didik terlihat lebih antusias ketika menonton video mengenai cerita para nabi dan lebih terlibat aktif saat menjawab kuis interaktif yang memberikan tanggapan secara cepat (Susanto et al., 2024, p. 80).

Beberapa penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Lumi Education* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Yulia Widayanti dari Universitas Negeri Semarang. Hasil penerapan *Lumi Education* menunjukkan peningkatan minat belajar peserta didik sebesar 18% dari 70% pada kondisi awal menjadi 88%, yang termasuk dalam kategori sangat baik (Widiyanti, 2024, p. 136).

Berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik di MTsN 5 Padang Pariaman pada tanggal 05 Juni 2025, diperoleh informasi bahwa pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dilaksanakan melalui berbagai metode, seperti ceramah, demonstrasi, pemberian *reward* dan *punishment*, serta hafalan. Adapun media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran masih didominasi oleh pemanfaatan gambar atau foto yang terdapat dalam buku paket peserta didik. Selain itu, media pembelajaran interaktif berbasis teknologi belum banyak diterapkan dalam pembelajaran SKI. Kondisi ini menunjukkan adanya peluang untuk mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif, salah satunya melalui aplikasi *Lumi Education*. Oleh karena itu, aplikasi *Lumi Education* diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan, keaktifan, dan fokus peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Media Interaktif *Lumi Education* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Sejarah Kebudayaan Islam”**. Hasil penelitian ini diharapkan dapat secara signifikan meningkatkan minat belajar peserta didik serta menjadi referensi bagi para pendidik untuk mengimplementasikan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dalam proses belajar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, peneliti mengidentifikasi masalah diantaranya:

1. Rendahnya minat belajar peserta didik Kelas VIII pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang ditandai dengan kurangnya perhatian dan keterlibatan selama proses pembelajaran berlangsung.
2. Keterampilan teknologi yang kurang pada sejumlah guru Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), khususnya mereka yang berusia lebih dari 50 tahun, mengakibatkan sedikitnya penggunaan media pembelajaran yang berteknologi untuk mendukung proses belajar yang lebih menarik dan interaktif.
3. Proses pembelajaran yang diterapkan oleh guru sering kali terasa membosankan dan terfokus pada pemberian ceramah serta penghafalan, sehingga tidak dapat mendorong rasa ingin tahu dan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.
4. Guru belum menggunakan media pembelajaran interaktif Lumi Education dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, yang memiliki potensi untuk meningkatkan minat belajar siswa.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak meluas dari pembahasan yang dimaksud, maka perlu dicantumkan batasan masalah. Maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Media pembelajaran interaktif Lumi Education sebagai variabel bebas (X).
2. Minat belajar peserta didik sebagai variabel terikat (Y).
3. Peserta didik kelas VIII MTsN 5 Padang Pariaman sebagai subjek penelitian.
4. Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) sebagai objek pembelajaran yang diteliti.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka pokok permasalahan dalam penelitian ini, dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil pre-test minat belajar peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif *Lumi Education* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII di MTsN 5 Padang Pariaman?
2. Bagaimana hasil post-test minat belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran interaktif *Lumi Education* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII di MTsN 5 Padang Pariaman?
3. Apakah terdapat pengaruh media interaktif *Lumi Education* terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII di MTsN 5 Padang Pariaman?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan hasil pre-test minat belajar peserta didik sebelum menggunakan media interaktif Lumi Education pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTsN 5 Padang Pariaman.
2. Untuk hasil post-test minat belajar peserta didik setelah menggunakan media interaktif Lumi Education pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTsN 5 Padang Pariaman.
3. Untuk menganalisis seberapa besar pengaruh media interaktif Lumi Education terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTsN 5 Padang Pariaman.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian pengembangan ini terbagi menjadi dua, yaitu manfaat secara teoritis dan secara praktis.

1. Manfaat Teoritis
 - a. Diharapkan penelitian ini dapat berkontribusi dalam mengembangkan pengetahuan tentang pengaruh media pembelajaran interaktif lumi education dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di madrasah atau sekolah.
 - b. Hasil penelitian diharapkan dapat sebagai sumbangsih pemikiran yang memperkuat teori tentang pengaruh media pembelajaran interaktif lumi education terhadap minat belajar peserta didik mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII di MTsN 5 Padang Pariaman.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan berguna bagi berbagai pihak, khususnya bagi penulis sendiri dan badan atau lembaga pendidikan serta perorangan yang terlibat dalam pengelolaan, baik secara langsung maupun tidak langsung.

- a. Bagi peneliti sebagai bahan masukan untuk memperluas wawasan tentang pengaruh media pembelajaran interaktif lumi education terhadap minat belajar peserta didik mata Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII di MTsN 5 Padang Pariaman. Serta untuk memenuhi salah satu syarat guna mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) pada Jurusan Pendidikan Agama Islam.
- b. Bagi peserta didik, dengan adanya media pembelajaran interaktif Lumi Education ini diharapkan dapat membantu meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan.
- c. Bagi pendidik, dapat memberikan wawasan dan panduan kepada guru untuk memanfaatkan media pembelajaran interaktif Lumi Education sebagai alat bantu dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal ini diharapkan dapat memperkaya metode pengajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.
- d. Bagi sekolah, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan inovasi media pembelajaran berbasis teknologi, salah satunya yaitu dengan Lumi Education.

- e. Bagi Peneliti Lain, dapat memberikan rujukan bagi penelitian serupa di masa mendatang, terutama yang berkaitan dengan penerapan media pembelajaran interaktif dalam berbagai konteks Pendidikan.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan sebuah definisi dari setiap variabel yang dijadikan sebagai konsep untuk memudahkan peneliti dalam proses pengukuran variabel-variabel tersebut (Ridha, 2017, p. 63). Dalam penelitian ini terdapat dua variabel utama, yaitu media pembelajaran interaktif *Lumi Education* (variabel bebas) dan minat belajar peserta didik (variabel terikat). Berikut adalah penjelasan masing-masing variabel:

1. Media Pembelajaran Interaktif *Lumi Education*

Media pembelajaran interaktif *Lumi Education* merupakan sebuah alat/aplikasi dengan memanfaatkan perangkat digital yang digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar secara lebih menarik, menyenangkan, dan mudah diakses. Dalam penelitian ini, penggunaan media pembelajaran interaktif *Lumi Education* diartikan sebagai proses pemanfaatan aplikasi tersebut oleh guru dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VIII MTsN 5 Padang Pariaman agar pembelajaran tidak membosankan. Terdapat beberapa indikator yang diukur dalam media ini yaitu: kemudahan akses dan penggunaan, kelengkapan fitur, serta keefektifan media dalam meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran.

2. Minat Belajar Peserta Didik

Minat belajar peserta didik adalah kondisi berupa rasa senang, tertarik, dan keinginan peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Minat ini muncul karena adanya perhatian, ketertarikan, dan kepuasan yang dirasakan peserta didik terhadap suatu mata pelajaran. Dalam penelitian ini, minat belajar peserta didik diartikan sebagai kesenangan, keaktifan, perhatian, dan keterlibatan siswa yang timbul dalam mengikuti pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam setelah menggunakan media Lumi Education.

