

LAPORAN AKHIR PENELITIAN



Judul :
**PENGARUH PENERAPAN MEDIA APLIKASI SIPINTAR
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
BAHASA ARAB**

Oleh:

Ketua : Nilna Fadlillah, M.Ag. NIDN : 2118119401
Anggota : JELITA RATNA WILIS NIM : 2018.59.01.3437
MAULIDATUL ISLAMIYAH NIM : 2018.59.01.3447

Dibiayai oleh:
Lembaga Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM)
INSTITUT AGAMA ISLAM QOMARUDDIN
sesuai dengan Kontrak Penelitian Tahun Anggaran 2021/2022 Nomor
Kontrak :112/LPPM-IAI Q /B.1./IX/2021, tanggal 1-09-2021

**FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM QOMARUDDIN
Desember 2021**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul : PENGARUH PENERAPAN MEDIA APLIKASI SIPINTAR TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA ARAB

Nama Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Ketua Peneliti

a. Nama Lengkap : Nilna Fadlillah, M.Ag.
b. NRK/NIDN : 2118119401
c. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
d. Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Anggota 1

a. Nama Lengkap : JELITA RATNA WILIS
b. NIM : 2018.59.01.3437
c. Jabatan Fungsional : -
d. Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Anggota 2

a. Nama Lengkap : MAULIDATUL ISLAMIYAH
b. NIM : 2018.59.01.3447
c. Jabatan Fungsional : -
d. Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Biaya : Rp. 15.500.000,-
Biaya Sumber Lain : Rp. -
Jangka Waktu Pelaksanaan : 1 September 2021 s.d. 20 Desember 2021

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah



Moh. Nuro, M.Pd.I
NIDN : 2110048501




Gresik, 26 Desember 2021
Ketua Peneliti,




Farikhul Anwar, Lc., M.Th.I
NIDN : 2105028602

Menyetujui,
Kepala LPPM,



Oemaruddin, S.Pd.I, M.Pd.I
NIDN : 2118078701



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa sebagaimana yang diamanatkan oleh pembukaan UUD 1945 dan pemenuhan hak setiap warga negara Indonesia untuk memperoleh pendidikan yang diamanatkan Pasal 31 Ayat 1 UUD 1945, kenyataannya sampai saat ini masih menemui masalah terutama dalam hal : 1. Pemerataan dan perluasan akses pendidikan; 2. Peningkatan mutu, relevansi, dan daya saing pendidikan; 3. Peningkatan government dan akuntabilitas pengelolaan pendidikan ntuk mengatasi masalah tersebut, UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 11 Ayat 1 mengamanatkan bahwa pemerintah dan pemerintah daerah wajib memberikan layanan dan kemudahan serta menjamin terselenggaranya pendidikan yang bermutu bagi setiap warga negara tanpa diskriminasi. Selain itu, dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat perlu diimbangi dengan pembelajaran gerak cepat dan tepat.¹

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia. Melalui pendidikan manusia diajarkan bagaimana memberdayakan diri. Pendidikan

¹ Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya* (Jakarta:Rineka Cipta,2008), hlm. 94.

mengajarkan manusia bagaimana berinteraksi dengan masyarakat dari kelompok lain, bagaimana cara bersosialisasi didalam masyarakat dan dapat mengikuti perkembangan zaman. Melalui pendidikan pula transfer pengetahuan terjadi, maka dengan pendidikan manusia dapat memberdayakan dirinya sendiri. Oleh sebab itu, setiap negara di dunia berlomba-lomba meningkatkan kualitas pendidikan yang dimiliki supaya tidak tertinggal dari negara lain. Tak terkecuali Negara Indonesia yang berupaya dengan berbagai cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang dimiliki, seperti halnya yang ditekankan dalam Tujuan Pendidikan Nasional Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yaitu : Pendidikan nasional bertujuan mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Seperti Firman Allah SWT dalam Q.S. An-Nahl (16) : 125

"ادع الى سبيل ربك بالحكمة والموعظة الحسنة وجادلهم بالتي هي احسن ان ربك هو اعلم بمن ضل عن سبيله وهو اعلم بالمهتدين "

Artinya : “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tau siapa yang tersesat dari jalannya dan Dia (pula) yang paling tau siapa yang mendapat petunjuk.

Sistem pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa tetapi dilakukan melalui online yang menggunakan jaringan internet. Guru harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun siswa berada di rumah. Solusinya, guru dituntut dapat mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring (online). Seperti dalam Firman Allah SWT dalam Q.S. Al-Ma'idah (5) : 35

"ياايهاالذين امنوا اتقوا الله وابتغوا اليه الوسيلة وجاهدوا في سبيله لعلكم تفلحون"

Artinya: "Wahai orang-orang yang beriman, bertakwalah kepada Allah, carilah wasilah (jalan untuk mendekatkan diri) kepada-Nya, dan berjihadlah (berjuanglah) di jalan-Nya agar kamu beruntung".

Hal ini sesuai dengan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia terkait Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19).

Sistem pembelajaran dilaksanakan melalui perangkat personal computer (PC) atau laptop yang terhubung dengan koneksi jaringan internet. Guru dapat melakukan pembelajaran bersama di waktu yang sama menggunakan grup di media sosial seperti WhatsApp (WA), telegram, instagram, aplikasi zoom ataupun media lainnya sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, guru

dapat memastikan siswa mengikuti pembelajaran dalam waktu yang bersamaan, meskipun di tempat yang berbeda.

Media pembelajaran berbasis aplikasi *sipintar* adalah salah satu media pembelajaran yang sangat menarik dan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Pembelajaran melalui *sipintar* ini bersifat online sehingga dalam penggunaannya tergantung pada akses ke internet. Penggunaan teknologi berbasis internet dalam bidang pendidikan ini membantu interaksi antara komunitas sekolah, siswa dan guru misalnya semakin lebih mudah. Disini peran guru bukan lagi sebagai sumber informasi satu-satunya, namun lebih kepada fasilitator yang memfasilitasi peserta didik dalam mengembangkan kemampuan kognitif, afektif maupun psikomotoriknya.

Dalam proses pembelajaran daring melalui aplikasi sipintar ini penting untuk ditambahkan pesan-pesan edukatif kepada orangtua dan peserta didik, tentang wabah pandemi Covid-19. Dengan demikian kita dapat pembelajaran yang sama dengan tatap muka tetapi berbasis online. Efeknya sangat bagus, programnya tepat sasaran, dan capaian pembelajarannya tercapai.

Pendidikan dapat memberikan bekal yang diperlukan oleh setiap siswa dalam menjalankan kehidupan bermasyarakat. Siswa akan memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang diperlukan agar mampu bersaing dalam kehidupan bermasyarakat. Melalui pendidikan, diharapkan kualitas sumber daya manusia di Indonesia semakin kreatif, inovatif dan cerdas. Tujuan

pendidikan di Indonesia dapat dikatakan tercapai apabila siswa memiliki keinginan, ketertarikan atau minat belajar yang tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Disini guru sebagai pendidik berperan penting dalam meningkatkan minat belajar siswa, guru harus berupaya memberikan media pembelajaran yang menarik supaya dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Salah satu upaya dalam meningkatkan minat belajar siswa sebagai bagian dari tujuan pendidikan nasional dapat dilakukan dengan menciptakan media pembelajaran yang menyenangkan. Media pembelajaran adalah media yang digunakan untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran sehingga tercapai tujuan pendidikan nasional, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Maka dari itu, media pembelajaran harus digunakan dengan menyenangkan sehingga siswa tertarik mengikuti pelajaran dan ikut berpartisipasi didalamnya.

Umumnya pembelajaran yang berlangsung didalam kelas sangat kaku dan ketat. Padahal siswa mengharapkan belajar dengan cara menyenangkan, sebab mereka menyadari dengan proses pembelajaran yang menyenangkan akan membuat mereka benar-benar tertarik dan bersungguh-sungguh mengikuti semua bentuk kegiatan pembelajaran. Hal ini merupakan tugas penting bagi guru agar siswa tertarik mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung.

Guru yang mengajar dengan metode ceramah saja akan menjadikan siswa jenuh mengikuti proses pembelajaran. Siswa juga merasa tidak bebas dalam mengemukakan pendapatnya. Mereka akan merasa takut dan disalahkan apabila jawabannya salah dan hal tersebut akan membuat siswa sulit untuk mengembangkan potensi dalam diri mereka. Siswa menganggap bahwa guru mengetahui segalanya dan apa yang disampaikan oleh guru adalah benar. Selain itu, komunikasi yang terjadi nantinya hanya satu arah, yaitu guru ke siswa. Padahal dalam proses belajar siswa sangat dipengaruhi oleh emosi. Apabila siswa merasa terpaksa mengikuti pelajaran, otomatis mereka akan kesulitan menerima materi yang disampaikan oleh guru, sebab mereka tidak tertarik atau berminat dalam mengikuti proses pembelajaran tersebut. Maka dari itu guru harus menciptakan suasana yang kondusif dan membuat pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan.

Pembelajaran pada dasarnya merupakan proses komunikasi yang melibatkan guru sebagai sumber informasi mengenai materi pelajaran dan siswa sebagai penerima pesan. Guru sebagai penyampai pesan dan pendidik harus kreatif serta inovatif supaya dapat menumbuhkan minat belajar dalam diri setiap siswa. Salah satu kunci penting agar dapat meningkatkan minat belajar dan memudahkan siswa menerima pesan mengenai materi pelajaran adalah dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dalam setiap kegiatan pembelajaran. Dalam menyampaikan

pesan dan informasi mengenai materi pelajaran harus menggunakan media pembelajaran yang tepat. Apabila media yang digunakan dalam proses pembelajaran tepat dan menyenangkan maka minat belajar akan tumbuh dalam diri setiap siswa dan informasi mengenai materi pelajaran akan tersampaikan kepada siswa. Jika setiap siswa memiliki minat untuk belajar, maka proses pembelajaran akan berjalan dengan kondusif sebab siswa akan mengikuti kegiatan pembelajaran dengan sungguh-sungguh.

Sebagai lembaga pendidikan formal, MTs. Assa'adah I Bungah, bahasa Arab merupakan media untuk mempermudah siswa dalam memahami dasar ajaran agama Islam yaitu Al-Qur'an dan Hadits yang tertulis menggunakan bahasa Arab. Tujuan dari pembelajaran bahasa Arab secara umum adalah mengembangkan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Arab, menumbuhkan kesadaran tentang pentingnya bahasa Arab sebagai salah satu bahasa Asing untuk menjadi alat utama belajar, khususnya dalam mengkaji sumber-sumber ajaran Islam, dan siswa diharapkan memiliki wawasan lintas budaya.²

Akan tetapi pelajaran bahasa Arab merupakan bahasa Asing, oleh karena itu dalam pembelajarannya menghadapi banyak kendala. Untuk itu diperlukan keaktifan dan keuletan serta dukungan lain yang dapat membangkitkan semangat belajar siswa dalam belajar bahasa Arab. Salah satu diantara

² Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Bandung:PT Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 57.

dukungan yang dapat membangkitkan semangat belajar siswa dalam belajar adalah adanya minat belajar.

Minat (interest) adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang tinggi terhadap sesuatu.³ Minat memberikan sumbangan yang besar terhadap keberhasilan belajar siswa. Tingginya minat belajar siswa dipengaruhi semangat yang tinggi pula. Oleh sebab itu dalam proses pembelajaran di sekolah hendaknya setiap siswa memiliki minat yang tinggi terhadap pelajaran yang diikutinya, dalam hal ini pelajaran bahasa Arab. Kurangnya minat menyebabkan kurangnya perhatian, partisipasi, dan usaha dalam proses pembelajaran. Akibatnya dari kurang minatnya belajar tentunya akan berdampak pada prestasi belajar siswa.

Oleh karena itu, untuk mengatasi siswa yang kurang berminat dalam belajar bahasa arab, guru hendaknya berusaha bagaimana menciptakan kondisi tertentu agar siswa selalu butuh dan ingin terus belajar meskipun sedang di masa pandemi covid-19. Dalam artian menciptakan siswa yang mempunyai minat belajar yang besar, mungkin dengan cara menjelaskan hal-hal yang menarik, salah satunya adalah mengembangkan variasi dalam gaya mengajar melalui penambahan ilmu lewat sebuah video yang isinya mengandung pembelajaran di aplikasi *SiPintar* yang membuat siswa bisa

³ Drs. H. Muhtadi Syakur, M.Pd.I, *Psikologi Pendidikan dan Belajar* (Bungah:STAI-Q PRESS, 2013), hlm. 52.

merasa senang dan memperoleh kepuasan terhadap belajar meskipun sedang berada di rumah.⁴

Dari uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai **"PENGARUH PENERAPAN MEDIA APLIKASI SIPINTAR TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA ARAB KELAS VIII MTS. ASSA'ADAH 1 SAMPURNAN BUNGAH GRESIK TAHUN PELAJARAN 2020/2021"**

B. Rumusan Masalah

Berangkat dari latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

3. Bagaimana penerapan media aplikasi sipintar di MTs. Assa'adah I Sampurnan Bungah Gresik?
4. Bagaimana minat belajar siswa melalui media aplikasi sipintar pada mata pelajaran Bahasa Arab Kelas VIII di MTs. Assa'adah I Sampurnan Bungah Gresik?
5. Apakah ada pengaruh antara penerapan media aplikasi sipintar terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Arab kelas VIII MTs. Assa'adah I Sampurnan Bungah Gresik?

⁴ Muhammad Fathurrohman & Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran Membantu Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional* (Yogyakarta:Teras, 2012) hlm. 174-175.

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

a. Tujuan Penelitian:

Berdasarkan masalah diatas, maka maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah:

3. Untuk mengetahui penerapan media aplikasi si pintar di MTs. Assa'adah I Sampurnan Bungah Gresik.
4. Untuk mengetahui minat belajar siswa melalui media aplikasi sipintar pada mata pelajaran bahasa Arab kelas VIII MTs. Assa'adah I Sampurnan Bungah Gresik.
5. Untuk mengetahui pengaruh penerapan media aplikasi sipintar terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Arab kelas VIII MTs. Assa'adah I Sampurnan Bungah Gresik.

b. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang jelas tentang pengaruh penerapan media aplikasi sipintar terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Arab kelas VIII di MTs. Assa'adah I Bungah.

2. Manfaat Praktis

- i) Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat digunakan sebagai sarana untuk menambah pengetahuan, pemahaman terkait dengan kajian pendidikan sebagai tugas akhir untuk memenuhi kewajiban dan syarat kelulusan dalam jenjang sarjana di Institut Agama Islam Qomaruddin Gresik.

j) Bagi Lembaga/Sekolah yang Bersangkutan

Bagi sekolah atau lembaga, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan salah satu referensi, refleksi, dan sebagai pertimbangan dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan dan mengetahui pengaruh sistem pembelajaran online melalui media aplikasi sipinter terhadap minat belajar siswa di MTs. Assa'adah 1 Sampurnan Bungah Gresik dan lembaga lain pada umumnya.

k) Bagi Kampus

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai tambahan bacaan, memberikan masukan, ide, wawasan dan referensi serta bahan dokumentasi bagi pengembangan pendidikan agama islam.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang kebenarannya masih didasarkan pada teori yang relevan, belum

didasarkan pada fakta-fakta yang diperoleh sehingga masih harus diuji secara empiris.⁵

Jadi, hipotesis penelitian adalah jawaban sementara dari permasalahan sebuah penelitian yang kebenarannya dapat dibuktikan setelah penelitian dilaksanakan. Dalam penelitian ini terdapat dua macam hipotesis:

1. Hipotesis Kerja (Ha)

Bahwa ada pengaruh antara penerapan media aplikasi sipintar dengan minat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Arab Kelas VIII di MTs. Assa'adah I Sampurnan Bungah Gresik.

2. Hipotesis Nihil (Ho)

Bahwa tidak ada pengaruh antara penerapan media aplikasi sipintar dengan minat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Arab Kelas VIII di MTs. Assa'adah I Sampurnan Bungah Gresik.

E. Orisinalitas Penelitian

Guna memperjelas perbedaan dan persamaan dari penelitian saat ini dan penelitian terdahulu, maka berikut akan dikemukakan tabulasi perbedaan dan persamaannya sebagaimana tersebut pada Tabel 1.1

⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung : ALFABETA, 2018) Hlm

Tabel 1.1
Persamaan dan Perbedaan antara Peneliti Terdahulu dengan Peneliti
Sekarang

No.	Nama Peneliti, Judul, Bentuk (Skripsi/Tesis/Jurnal,dll) Penerbit dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Setiawan, Didik. <i>Penerapan Media Visual untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pokok Bahasan Perkembangan Teknologi Di SDN Patihan Babadan Ponorogo</i> . Skripsi. 2013	Minat Belajar Siswa	Penerapan Media Visual	PTK (Penelitian Tindakan Kelas)
2.	Hikayati, Ita. <i>Pemanfaatan Komputer Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah IPS Pada Mahasiswa Prodi PGMI Jurusan Tarbiyah STAIN Ponorogo</i> . Skripsi. STAIN ponorogo. 2013	Minat Belajar Siswa	Pemanfaatan Media Pembelajaran Komputer	Kualitatif
3.	Yusuf, Imam Nurohman. <i>Peran Pembelajaran Berbasis Komputer dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V MI Ma'arif Patihan Setan Babadan</i> . Skripsi. 2016	Minat Belajar Siswa	Peran Pembelajaran Berbasis Komputer	Kualitatif
4.	Fauziah, Suci. <i>Pengaruh Penerapan Media Aplikasi SiPintar Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas VIII Di MTs</i> .	Minat Belajar Siswa	Penerapan Media Aplikasi SiPintar	Kuantitatif

	<i>Assa'adah I Bungah Gresik.</i> Proposal Penelitian. IAI Qomaruddin Gresik. 2021			
--	--	--	--	--

1. Skripsi Didik Setiawan "PENERAPAN MEDIA VISUAL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS DI SDN PATIHAN WETAN BABADAN PONOROGO" Penelitian ini menggunakan jenis penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yang membahas mengenai penerapan media visual untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran ips. Hasil dari penelitian ini yaitu "minat belajar siswa dalam pembelajaran ips pada pokok pembahasan teknologi mengalami peningkatan setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menerapkan media visual. Pada siklus I minat belajar siswa mencapai 8 siswa atau 57%, siklus II mencapai 11 siswa atau 78%, siklus III mencapai 14 siswa atau 100%.
2. Skripsi Ika Hikayati "PEMANFAATAN KOMPUTER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATA KULIAH IPS PADA MAHASISWA PRODI PGMI JURISAN TARBIYAH STAIN PONOROGO" Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif yang membahas mengenai pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran mata kuliah ips. Hasil dari penelitian ini yaitu "1.Latar belakang penggunaan komputer sebagai media pembelajaran mata kuliah ips ini didasari dengan alasan yaitu karena mengikuti perkembangan

zaman yang semakin pesat terutama dalam bidang elektronik. Komputer ini dapat dianggap sebagai peranan seorang tutor yang sabar tanpa batas.

2. Pemanfaatan komputer oleh mahasiswa PGMI yakni dengan menggunakannya sesuai dengan mata kuliah ips yakni dengan menggunakan microsoft word, power point, dan aplikasi-aplikasi lainnya seperti editor foto, musik, dan video. Semua program-program itu mereka manfaatkan sesuai dengan kebutuhan materi".

3. Skripsi Imam Yusuf Nurohman "PERAN PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS V MI MA'ARIF PATIHAN WETAN BABADAN" Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif yang membahas mengenai peran pembelajaran berbasis komputer dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hasil dari penelitian ini yaitu "1) Tujuan pemanfaatan media komputer oleh guru dan siswa dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V MI Ma'arif Patihan Wetan Baba dan, yaitu: a) Pemanfaatan media komputer oleh siswa dan guru dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V MI Ma'arif Patihan Setan adalah dengan cara mengetik tugas-tugas yang diberikan oleh guru di komputer (menggunakan program microsoft word, excell, power point, dan paint. b) Pemanfaatan oleh guru yaitu dengan digunakannya media komputer sebagai alat untuk menyampaikan materi pelajaran melalui

pemutaran video maupun gambar melalui LCD Proyektor (simulasi IPA, Kertakes, Bahasa Inggris, dsb). 2)Sedangkan kendala penerapan media komputer dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V MI Ma'arif Patihan Wetan yaitu: a)masalah dana atau biaya yang menjadi masalah terbesar (tidak semua kelas terpasang LCD proyektor, banyak komputer rusak, dan jumlah komputer tidak mencukupi untuk semua siswa). b)Guru sulit meninggalkan kebiasaan menggunakan media pembelajaran konvensional. c)Kurangunya kompetensi guru dalam mengoperasikan komputer. d)Guru sudah puas dengan media pembelajaran konvensional. e)Guru belum menganggap penting peranan komputer dalam pembelajaran.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Asumsi penelitian adalah anggapan-anggapan dasar tentang suatu hal yang dijadikan pijakan berpikir dan bertindak dalam melaksanakan penelitian. Asumsi dalam penelitian ini adalah "Jika penggunaan media aplikasi sipinter mempengaruhi minat belajar siswa, maka guru akan dapat memanfaatkan aplikasi tersebut secara keseluruhan".

Keterbatasan dalam penelitian ini adalah:

1. Penerapan media aplikasi sipinter di MTs. Assa'adah I Sampurnan Bungah Gresik.

2. Minat belajar siswa melalui media aplikasi sipintar pada mata pelajaran bahasa Arab kelas VIII di MTs. Assa'adah I Sampurnan Bungah Gresik.
3. Pengaruh penerapan media aplikasi sipintar terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Arab kelas VIII di MTs. Assa'adah I Sampurnan Bungah Gresik.

G. Definisi Operasional

Untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang *Penelitian* yang berjudul : *"Pengaruh Penerapan Media Aplikasi SiPintar Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Di MTs. Assa'adah I Sampurnan Bungah Gresik"*. Maka perlu adanya penjelasan dari beberapa istilah dalam judul tersebut, sehingga tidak menimbulkan kesalahpahaman. Adapun beberapa istilah yang perlu dijelaskan yaitu:

1. Pengaruh

Pengaruh berarti daya yang ada atau timbul dari sesuatu (benda/orang) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.⁶ Sedangkan yang dimaksud pengaruh disini adalah daya atau kekuatan yang timbul dari media aplikasi sipintar yang berakibat pada minat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Arab.

2. Penerapan

⁶ Depdikbud, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta:Balai Pustaka,2002), hlm. 849.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengertian penerapan adalah perbuatan menerapkan, sedangkan menurut beberapa ahli, penerapan adalah suatu perbuatan mempraktekkan suatu teori, metode, dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk suatu kepentingan yang diinginkan oleh suatu kelompok atau golongan yang telah terencana dan tersusun sebelumnya.

3. Media Aplikasi SiPintar

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Medoe adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (Association of Education and Communication Technology/AECT) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Gagne (1970) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs (1970) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya.

Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi

baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Apapun batasan yang diberikan, ada persamaan diantara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.⁷

Aplikasi SiPintar (Sistem Informasi Pendidikan Nusantara), pemanfaatan media ini dinilai akan memudahkan semua pihak, baik dari siswa, guru, orang tua bahkan pihak dinas yang menanganinya. Sebab dalam aplikasi itu memuat segala hal yang disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing seperti siswa, guru, orang tua, pihak sekolah dan juga dinas terkait.⁸

4. Minat Belajar

Menurut Prasetyo, minat adalah kecenderungan yang menetap dalam subyek untuk merasa tertarik pada bidang tertentu dan merasa senang berkecimpung dalam bidang itu, sehingga minat mengandung unsur keinginan untuk mengetahui dan mempelajari obyek yang diinginkan itu sebagai wawasan pengetahuan bagi dirinya, orang tersebut akan melakukan tindakan yang nyata untuk mengetahui dan mempelajari dari sesuatu yang diinginkannya itu sebagai kebutuhannya. Oleh karena itu, minat atau disebut

⁷ Arief S. Sadiman dkk, *Media Pendidikan* (Jakarta:PT RajaGrafindo Persada, 2006), hlm. 6-7.

⁸ <https://m.merdeka.com/mesiotda/bestpractice/begini-lho-aplikasi-sipintar-yang-diterapkan-sekolah-di-kudus-170316m.html>

juga keinginan seseorang terhadap sesuatu yang ia cita-citakan merupakan hasil kesesuaian antara kondisi dan situasi dengan kebutuhan yang ia harapkan.

Menurut Slameto, minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat.

Hansen menyatakan bahwa minat belajar siswa erat hubungannya dengan kepribadian, motivasi, ekspresi dan konsep diri atau deskripsi, faktor keturunan dan pengaruh eksternal atau lingkungan.⁹

Lebih lanjut Susanto menjelaskan bahwa minat dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan seseorang atau perhatian yang efektif, yang menyebabkan suatu obyek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan dan mendatangkan kepuasan dirinya.

Dari paparan beberapa ahli tentang minat tersebut dapat diungkapkan bahwa minat adalah suatu rasa suka atau keinginan akan suatu obyek pada suatu obyek, dan keinginan untuk mencapai atau mempelajari obyek karena sesuai dengan kebutuhannya dan memuaskan keinginan jiwanya sehingga

⁹ <https://www.rijal09.com/2016/11/pengertian-minat-belajar.html>

dapat mempengaruhi apa yang ada dalam dirinya sendiri, pengetahuan, dan keterampilannya.

Sedangkan belajar menurut Alya adalah perubahan tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Selanjutnya menurut Gagnebelajar merupakan sesuatu yang tidak terjadi secara alamiah, tetapi hanya akan terjadi dengan kondisi-kondisi tertentu, yaitu kondisi internal antara lain tergantung kesiapan peserta didik dan sesuatu yang telah dipelajari, kondisi eksternal yaitu situasi belajar yang diatur oleh pendidik dengan tujuan memperlancar proses belajar.

Dari uraian tentang minat dan belajar diatas dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah kecenderungan hati dan jiwa terhadap sesuatu yang dapat dipelajari, yang penting dan berguna sehingga sesuatu itu diperlukan, diperhatikan dan kemudian diikuti dengan perasaan senang.

5. Bahasa Arab

"Bahasa", dalam bahasa Indonesia, sama dengan istilah "taal" dalam bahasa Belanda, "language" dalam bahasa Inggris, "langue dalam bahasa Prancis, "sparch" dalam bahasa Jerman, "kokugo" dalam bahasa Jepang, "bhasa" dalam bahasa Sansekerta dan "لغة" dalam bahasa Arab.¹⁰

Menurut Al-Ghalayin, bahasa Arab adalah kalimat-kalimat yang dioergunakan oleh orang Arab untuk mengungkapkan tujuan-tujuan (pikiran

¹⁰ Chatibul Umam dkk., *Pedoman Pengajaran Bahasa Arab pada Perguruan Tinggi Agama/I.A.I.N* (Jakarta: Depag R.I., 1975), hlm. 19.

dan perasaan) mereka.¹¹ Bahasa Arab telah memberi banyak kosakata kepada bahasa lain dari dunia Islam, sama seperti peranan Latin kepada kebanyakan bahasa Eropa. Semasa abad pertengahan, bahasa Arab juga merupakan alat utama budaya, terutama dalam sains, matematika, dan filsafat, yang menyebabkan banyak bahasa Eropa turut meminjam banyak kosakata dari bahasa Arab.

Bahasa Arab (al-lughah al-'Arabiyyah) adalah sebuah bahasa yang terbesar dari segi jumlah penutur dalam keluarga bahasa semitik. Bahasa semit adalah bahasa yang dipakai oleh orang-orang atau bangsa yang tinggal di sekitar Sungai Tigris dan Eufрат, dataran Syria dan Jazirah Arabia (Timur Tengah), seperti bahasa Finisia, Asyiria, Ibrani, Arabia, Suryania, dan Babilonia. Dari sekian banyak bahasa tersebut, yang dapat bertahan sampai sekarang adalah Ibrani. Sebenarnya, bahasa Arab muncul sejak abad sebelum Islam. Sebab, bukti peninggalan bahasa Arab baru dapat dicatat hanya mulai sejak dua abad sebelum Islam, sehingga pencatatan bahasa Arab baru bisa dimulai saat ini.¹²

Bahasa Arab merupakan bahasa yang paling terkenal di dunia disebabkan banyaknya kosa kata, lafadz beserta maknanya dan menjadi salah satu bahasa yang mampu memahami makan-makna yang jelas. Bahasa Arab

¹¹ Musthofa al-Ghalayain, *Jami' ad-Durus al-'Arabiyyah jilid I* (Beirut: Dar al-Kutub al-'Ilmiyah, 2005), blm. 7.

¹² Umi Mahmudah dan Abdul Wahab Rosyidi, *Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: UIN Malang Press, 2008), hlm. 7.

disebut dengan bahasa lughotud dhot yaitu suatu bahasa yang mengalir, yang cangkupannya sangat luas dan penjelasannya secara jelas.

Ibnu Mandhur dalam Lisan Al-Arab, mendefinisikan bahasa dengan “aswat yu’abbir biha kull qaum ‘an aghradhihim” (berbagai bunyi yang digunakan masyarakat untuk mengungkapkan berbagai maksud atau tujuan mereka). Dan Al-Ghalayaini mendefinisikan bahasa dengan “alfazh yu’abbir kull qaum ‘an maqashidihim” (berbagai kata yang digunakan masyarakat untuk mengungkapkan berbagai maksud mereka). Dari konteks ini, bahasa Arab didefinisikan dengan:

الكَلِمَاتُ الَّتِي يُعَبِّرُ بِهَا الْعَرَبُ عَنِ أَغْرَاضِهِمْ وَقَدْ وَصَلَتْ إِلَيْنَا مِنْ طَرِيقِ النَّقْلِ وَحَفِظَهَا لَنَا
الْقُرْآنُ الْكَرِيمُ وَالْأَحَادِيثُ الشَّرِيفَةُ وَمَا رَوَاهُ النَّقَاتُ مِنْ مَثُورِ الْعَرَبِ وَمَنْظُومِهِمْ

Berbagai kata yang digunakan orang-orang Arab untuk mengungkapkan berbagai maksud atau tujuan mereka, disampaikan pada kita dengan jalan menukil/ transfer/ riwayat, dihimpun dan dijaga kepada kita oleh Al-Quran Al-Karim dan hadits-hadits mulia, dan berbagai riwayat terpercaya berupa prosa-prosa dan syair-syair Arab.

Bahasa Arab memiliki keistimewaan dan keunggulan dari bahasa lainnya seperti menjadi bahasa yang abadi (karena bahasa Arab menjadi bahasa Al-Quran dan Al-Quran akan abadi hingga Hari Akhir) atau digunakan manusia di dunia dan akhirat. Bahasa tersebut merupakan salah satu bahasa yang digunakan untuk kesusastraan dan peribadatan di dalam

agama Islam. Al-Quran yang diturunkan kepada nabi Muhammad dengan bahasa Arab. bahasa Arab juga menjadi bahasa penduduk surga. Mungkin dari hal tersebut setiap hari umat muslim atau muslimah menggunakan bahasa tersebut terutama di dalam beribadah seperti sholat, berdo'a, membaca Al-Quran, dll.

Bahasa Arab terbagi menjadi dua, yaitu bahasa Arab Fushah dan Amiyah. Bahasa Arab Fushah bisa dikatakan dengan bahasa yang fasih atau baku yang menggunakan suatu kaidah dan biasa digunakan ketika di sekolah, universitas, media, suatu acara dan lainnya. Sedangkan bahasa Amiyah adalah bahasa yang digunakan sehari-hari dan tidak menggunakan kaidah.

H. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah pembaca dalam memahami maksud dan isi pembahasan penelitian, berikut ini penulis kemukakan sistematika penyusunan yang terdiri dari tiga bagian, yaitu sebagai berikut :

Bagian awal, terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan atau pengesahan, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

Bagian isi atau inti, terdiri dari lima bab dan masing-masing berisi sub-sub bab, antara lain :

BAB I : Pendahuluan, membahas tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan dan Kegunaan Penelitian, Hipotesis Penelitian, Orisinalitas Penelitian, Asumsi dan Keterbatasan Penelitian, Definisi Operasional, Sistematika Pembahasan.

BAB II : Kajian Pustaka, membahas tentang Penerapan Media Aplikasi SiPintar dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab.

BAB III : Metode Penelitian, meliputi jenis dan pendekatan penelitian, lokasi penelitian, variabel penelitian, data dan sumber data, populasi dan sampel, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, uji validitas dan reliabilitas.

BAB IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan, meliputi Gambaran Objek Penelitian, Hasil Penelitian, dan Pembahasan.

BAB V : Penutup, dalam bab ini berisi tentang Kesimpulan dan Saran dari penelitian.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Tinjauan Tentang Media Aplikasi SiPintar

1. Pengertian Media Aplikasi SiPintar

a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin *Medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Gerlach dan Ely dalam bukunya Azhar Arsyad, mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis bahasa adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.¹³

Berdasarkan uraian beberapa batasan tentang media diatas, berikut dikemukakan ciri-ciri umum yang terkandung pada setiap batasan itu.

1. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal dengan hardware (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindera.

¹³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta:Rajawali Pers,2011), hal.3.

2. Media pendidikan memiliki pengertian non fisik yang dikenal sebagai software (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
3. Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
4. Media pendidikan memiliki pengertian sebagai alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun diluar kelas.
5. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
6. Media pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya:radio,televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya:modul,komputer,radio tape/kaset,video recorder dan handphone).
7. Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.¹⁴

Dari definisi-definisi tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian media merupakan sesuatu yang bersifat penyaluran pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) untuk

¹⁴ Ibid., 6-7.

belajar lebih baik dan meningkatkan performan mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.¹⁵

b. Klasifikasi Media

Media pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya. Mulai dari yang paling sederhana dan murah sampai media yang paling canggih dan mahal harganya. Ada media yang dapat dibuat oleh guru sendiri dan ada media yang diproduksi pabrik. Ada media yang sudah tersedia di lingkungan yang langsung dapat kita manfaatkan, ada pula media yang secara khusus sengaja dirancang untuk keperluan pembelajaran. Meskipun media banyak macamnya, namun kenyataannya tidak banyak jenis media yang biasa digunakan oleh guru di sekolah.

Beberapa media yang paling akrab dan hampir semua sekolah memanfaatkan adalah media cetak (buku) dan papan tulis. Selain itu, banyak juga sekolah yang telah memanfaatkan jenis media lain seperti gambar, model, Overhead proyektor (OHP) dan obyek-obyek nyata. Sedangkan media lain seperti kaset audio, video, VCD, slide (film bingkai), serta program pembelajaran komputer masih jarang digunakan meskipun sebenarnya sudah tidak asing lagi bagi sebagian besar guru. Meskipun demikian, sebagai seorang guru alangkah baiknya Anda mengenal beberapa jenis media pembelajaran tersebut. Hal ini

¹⁵ Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta:Ciputat Pers,2002)

dimaksudkan agar mendorong kita untuk mengadakan dan memanfaatkan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran diatas.

Rudi Bertz dalam bukunya Asnawir dan Basyiruddin Usman, mengklasifikasikan ciri utama media pada tiga unsur pokok yaitu suara, visual, dan gerak. Bentuk visual itu sendiri dibedakan lagi pada tiga bentuk, yaitu gambar visual, garis (linegraphic), dan simbol. Disamping itu dia juga membedakan media siar (tranmisi) dan media rekam (recording), sehingga terdapat delapan klasifikasi media:

1. Media audio visual gerak,
2. Media audio visual diam,
3. Media audio semi gerak,
4. Media visual gerak,
5. Media visual diam,
6. Media visual semi gerak,
7. Media audio,
8. Media cetak.¹⁶

Anderson (1976) mengelompokkan media menjadi sepuluh golongan sebagai berikut:

¹⁶ Ibid.,27

Tabel 2.1**Tabel Pengelompokkan Media**

No.	Golongan Media	Contoh Dalam Pembelajaran
1	Audio	Kaset audio, siaran audio, CD, telepon
2	Cetak	Buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar
3	Audio Cetak	Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis
4	Proyeksi visual diam	Overhead transparansi (OHT), film bingkai (slide)
5	Proyeksi audio visual diam	Film bingkai (slide) bersuara
6	Visual gerak	Film bisu
7	Audio visual gerak	Film gerak bersuara, Video NCD, televisi
8	Obyek fisik	Benda nyata, model, spesimen
9	Manusia dan lingkungan	Guru, Pustakawan laboran
10	Komputer	CAI (pembelajaran berbantuan komputer) dan CBI (pembelajaran berbasis komputer)

Sementara itu, Schramm (1985) menggolongkan media atas dasar kompleksnya suatu media. Atas dasar itu, Schramm membagi media menjadi dua golongan yaitu : Media besar (media yang mahal dan kompleks). Termasuk media besar misalnya : film, televisi, dan video NCD. Sedangkan yang termasuk media kecil misalnya: slide, audio,

transparansi, dan teks. Selain itu Schramm juga membedakan media atas dasar jangkauannya, yaitu:

1. media massal (liputannya luas dan serentak), termasuk media massal adalah radio dan televisi.
2. media kelompok (liputannya seluas ruangan tertentu), termasuk media kelompok adalah: kaset audio, video, OHP, dan slide.
3. media individual (untuk perorangan), termasuk media individual adalah: buku teks, telepon, dan program pembelajaran (CAI).

Sebagian ahli lain mengelompokkan media berdasarkan pada tingkat teknologi yang digunakan, mulai dari media dengan teknologi rendah hingga yang menggunakan teknologi tinggi. Jika media digolongkan atas dasar tingkat teknologi yang digunakan, maka penggolongan media sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi. Media tertentu akan dapat mengalami perubahan dalam penggolongannya. Misalnya pada tahun 1950-an, media televisi dikategorikan media paling tinggi. Tetapi kemudian pada tahun 1970-an kategori tersebut bergeser dengan hadirnya media komputer. Pada masa tersebut, komputer digolongkan pada media dengan teknologi yang paling tinggi. Tetapi dewasa ini media komputer tergeser kedudukannya dengan adanya program computer s conferencing melalui internet. Kondisi seperti ini akan terus berlangsung sejalan dengan perkembangan ilmu dan teknologi.

Sementara itu, dari sekian banyak jenis media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, Henich dkk (1996) membuat klasifikasi media yang lebih sederhana sebagai berikut:

- 1) media yang tidak diproyeksikan,
- 2) media yang diproyeksikan,
- 3) media audio,
- 4) media video,
- 5) media berbasis komputer, dan
- 6) multi media kit.

Dari beberapa pengelompokan media tersebut, kita dapat melihat bahwa hingga kini belum ada suatu pengelompokan media yang mencakup segala aspek, khususnya untuk keperluan pembelajaran. Pengelompokan yang ada, dilakukan atas bermacam-macam kepentingan. Masih ada pengelompokan yang dibuat oleh ahli lain. Namun apapun dasar yang digunakan dalam pengelompokan itu, tujuannya sama yaitu agar orang lebih mudah mempelajarinya.

Sebagai seorang guru, sebaiknya Anda mengikuti perkembangan teknologi khususnya yang berkaitan dengan media pembelajaran. Sehingga paling tidak kita dapat lebih mengenalnya. Beberapa jenis media tentu pernah Anda gunakan, beberapa jenis yang lain mungkin

juga sudah Anda kenal meskipun belum pernah menggunakannya dalam pembelajaran. Jenis media mana yang akan kita gunakan, sangat tergantung pada kebutuhan dan kondisi yang ada di lapangan.

c. **Kriteria Pemilihan Media**

Beberapa pertimbangan yang perlu dilakukan dalam pemilihan media disamping faktor-faktor yang dikemukakan, ada empat kriteria pemilihan yang perlu diperhatikan sebagaimana yang dikemukakan oleh Dick dan Carey dalam bukunya, yaitu:

1. Ketersediaan sumber setempat, artinya bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada maka harus dibeli atau dibuat sendiri.
2. Apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri telah tersedia dana, tenaga, dan fasilitasnya.
3. Faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan, dan ketahanan media yang digunakan untuk jangka waktu yang lama, artinya bila digunakan dimana saja dengan peralatan yang ada disekitarnya dan kapanpun serta mudah dibawa (portable).
4. Efektifitas dan efisiensi biaya dalam jangka waktu yang cukup panjang, sekalipun nampaknya mahal namun mungkin lebih

murah dibanding media lainnya hanya dapat digunakan sekali pakai.¹⁷

d. **Media Aplikasi SiPintar**

Aplikasi SiPintar (Sistem Informasi Pendidikan Nusantara). Pemanfaatan teknologi ini dinilai akan memudahkan semua pihak, baik dari siswa, guru, orang tua bahkan pihak dinas yang menanganinya. Sebab dalam aplikasi itu memuat segala hal yang disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing, seperti siswa, guru, orang tua, pihak sekolah dan juga dinas terkait.

Pencatatan digital mengenai siswa, sekolah, dan guru ini jelas memudahkan sekolah saat hendak mengajukan akreditasi ke Dinas Pendidikan. Begitupun sebaliknya, Dinas Pendidikan tidak perlu repot-repot bertanya ke sekolah untuk meminta data-data karena dia sendiri bisa membukanya secara online.

Dalam penyusunan raport pun, sekolah dan guru tidak lagi harus grasak-grusuk (sibuk) karena semua data ada di sistem. Ujungnya, menghilangkan banyaknya catatan dan tumpukan data dalam kertas.

Sistem ini mengukuhkan posisi guru sebagai fasilitator dalam pendidikan. Siswa leluasa berkreasi dan mengembangkan potensi dirinya sendiri. SiPintar mengubah secara radikal pola pendidikan konvensional.

¹⁷ Ibid.,126.

Dahulu komunikasi hanya satu arah dari sekolah kepada siswa dan orang tua, kini ada umpan balik dari siswa dan orang tua.

Aplikasi SiPintar ini awal mulanya berasal dari kerja sama pihak MTs. Assa'adah I dengan pihak sekolah dari Suci Manyar, hal ini karena tuntutan dari Kepala Sekolah untuk tetap melaksanakan pembelajaran secara virtual. Untuk dapat masuk ke aplikasi tersebut, siswa harus mendownload aplikasi tersebut melalui Google Playstore, kemudian siswa diminta untuk memasukkan kode sekolah, kode induk siswa dan password. Cara pemakaian aplikasi ini awalnya, guru memasukkan data pertanyaan dan kunci jawaban yang tersembunyi, kemudian guru mengirimkan pemberitahuan waktu dimulai dan berakhirnya ujian, Siswa tinggal mempelajari materi dan arahan yang sudah dimasukkan ke dalam aplikasi SiPintar. Sementara ini, soal baru tersedia dalam bentuk pilihan ganda. Jika siswa telah selesai mengerjakan, hasil ujian akan langsung keluar, sistem akan memindahi secara otomatis mana jawaban yang benar dan mana jawaban yang salah. Meskipun terbuka kemungkinan siswa untuk bekerja sama atau mencari jawaban dari media lain, itu bukanlah masalah, ujian itu bukan satu-satunya indikator penilaian. Materi inti

tetap diberikan di ruang kelas, sedangkan yang di SiPintar itu hanya sebagai materi pengayaan.¹⁸

e. **Penggunaan Aplikasi SiPintar Dalam Pengajaran**

Penggunaan aplikasi SiPintar sebagai media pembelajaran secara umum mengikuti proses intruksional sebagai berikut:

1. Merencanakan, mengatur, dan mengorganisasikan, serta menjadwalkan pengajaran.
2. Mengevaluasi siswa (tes).
3. Melakukan analisis statistik mengenai data pembelajaran.
4. Membuat catatan perkembangan pembelajaran (kelompok atau perorangan).

SiPintar dalam dunia pendidikan digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Berikut adalah beberapa penggunaan aplikasi SiPintar yang digunakan oleh guru dalam meningkatkan minat belajar siswa pada saat pembelajaran :

1. Memanfaatkan fasilitas multimedia yang sudah tersedia untuk mempermudah kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran.

¹⁸ <https://m.merdeka.com/mesiotda/bestpractice/begini-lho-aplikasi-sipintar-yang-diterapkan-sekolah-di-kudus-170316m.html>

2. Memanfaatkan internet untuk proses pembelajaran jarak jauh (kelas virtual). Kelas virtual ini sudah menjadi trend di era globalisasi sekarang, karena kelas virtual memiliki beberapa keuntungan, seperti peserta didik dapat mengekspresikan diri, bersosialisasi, saling berbagi pengetahuan, meningkatkan kreativitas, dan menumbuhkan cara belajar yang mandiri.
3. Memungkinkan peserta didik untuk berdemonstrasi dengan perangkat multimedia yang ada. Misalnya menampilkan suatu kegiatan eksperimen dengan tujuan untuk memperlihatkan bagaimana cara yang dilakukan dalam eksperimen tersebut.¹⁹

Dalam beberapa mata pelajaran tertentu, aplikasi SiPintar dapat membantu belajar menjadi lebih efektif. Aplikasi SiPintar dapat berperan besar dalam pembelajaran jika digunakan secara semestinya. Aplikasi SiPintar dapat membantu pendidik dalam memudahkan pembelajaran, bahkan dapat memotivasi dan mengakselerasi belajar siswa.²⁰

¹⁹ Kadir Purnama, *Kendala Pemanfaatan TIK dalam Dunia Pendidikan*, <http://purnama-kadir.blogspot.com/2013/05/kendala-pemanfaatan-tik-dalam-dunia.html>, diakses tanggal 31 Desember 2020

²⁰ Muhammad Haris, *Pemanfaatan Komputer dalam Pembelajaran*, <http://muhammad-haris-trianti.blogspot.com/2013/05/pemanfaatan-komputer-dalam-pembelajaran.html>, diakses tanggal 31 Desember 2020

Model aplikasi SiPintar merupakan program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan perangkat lunak berupa program komputer yang berisi materi pelajaran yang dapat dibuka melalui handphone. Pada umumnya tipe penyajian yang banyak digunakan adalah tutorial, tutorial ini membimbing siswa secara tuntas menguasai materi dengan cepat dan menarik. Setiap siswa cenderung memiliki perbedaan penguasaan materi tergantung dari kemampuan yang dimilikinya.

f. Manfaat Media Aplikasi SiPintar

Berikut ini adalah beberapa manfaat dari media aplikasi sipintar:

1. SiPintar memungkinkan peserta didik belajar sesuai dengan kemampuan dan kecepatannya dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan. Penggunaan media aplikasi sipintar dalam proses pembelajaran membuat peserta didik dapat melakukan kontrol terhadap aktifitas belajarnya. Kemampuan sipintar untuk menampilkan kembali informasi yang diperlukan oleh pemakainya, dapat membantu peserta didik yang memiliki kecepatan belajar lambat. Dengan kata lain, sipintar dapat menciptakan iklim belajar yang efektif bagi peserta didik yang lambat (slow leaner), tetapi juga dapat memacu efektifitas belajar bagi peserta didik yang lebih cepat (fast leaner).

2. Disamping itu, sipintar dapat diprogram agar mampu memberikan umpan balik terhadap hasil belajar dan memberikan pengukuran (reinforcement) terhadap prestasi belajar peserta didik. Dengan kemampuan sipintar untuk merekam hasil belajar pemakainya (record keeping), sipintar dapat diprogram untuk memeriksa dan memberikan skor hasil belajar secara otomatis. SiPintar juga dapat dirancang agar dapat memberikan perskripsi atau saran bagi peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar tertentu. Kemampuan ini mengakibatkan sipintar dapat dijadikan sebagai sarana untuk pembelajaran yang bersifat individual (individual learning).

g. Kelebihan dan Kekurangan dari Aplikasi SiPintar

Setiap aplikasi tentu memiliki kelebihan dan kekurangan, termasuk aplikasi SiPintar.

1. Kelebihan Aplikasi SiPintar:

- ✓ Memudahkan siswa untuk belajar di waktu virus Covid-19.
- ✓ Dapat menghemat kuota internet.
- ✓ Lebih mudah dan praktis dibandingkan dari pembelajaran melalui Google Classroom, Zoom Meeting, dan aplikasi lainnya yang digunakan di masa pandemi.

2. Kekurangan Aplikasi SiPintar:

- ✓ Hanya dapat diakses oleh Guru atau Siswa yang berada dalam satu wilayah sekolah.
- ✓ Sering terjadi kesalahan jaringan pada saat pembelajaran.
- ✓ Terkendala oleh sinyal internet.

B. Tinjauan Tentang Minat Belajar Siswa Dan Mata Pelajaran Bahasa Arab

1. Minat Belajar Siswa

a. Pengertian Minat dan Belajar

William James dalam bukunya Moch. Uzer Usman, melihat bahwa minat siswa merupakan faktor utama yang menentukan derajat keaktifan belajar siswa. Jadi, efektif merupakan faktor yang menentukan keterlibatan siswa secara aktif dalam belajar.²¹

Minat adalah kecenderungan jiwa yang relatif menetap kepada diri seseorang dan biasanya disertai dengan perasaan senang. Menurut Bernhard dalam bukunya Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini, minat timbul atau muncul tidak secara tiba-tiba, melainkan timbul dari akibat partisipasi, pengalaman, kebiasaan pada waktu belajar atau bekerja, dengan kata lain,

²¹ Moch. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional* (Bandung:Remaja Rosdakarya,2009)

minat dapat menjadi penyebab kegiatan dan penyebab partisipasi dalam kegiatan.²²

Sedangkan belajar adalah suatu kegiatan yang menimbulkan suatu perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan perubahan itu dilakukan lewat kegiatan atau usaha yang disengaja. Jadi, minat belajar adalah aspek psikologi seseorang yang menampakkan diri dalam beberapa gejala, seperti gairah, keinginan, perasaan suka untuk melakukan proses perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan yang meliputi mencari pengetahuan dan pengalaman. Dengan kata lain, minat belajar itu adalah perhatian, rasa suka, ketertarikan, seseorang (siswa) terhadap belajar yang ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi, dan keaktifan dalam belajar.²³

Minat belajar adalah keterlibatan sepenuhnya seorang siswa dengan segenap kegiatan pikiran secara penuh perhatian untuk memperoleh pengetahuan dan mencapai pemahaman tentang pengetahuan ilmiah yang dipelajari di sekolah.²⁴

²² Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran Membantu Meningkatkan Mutu Pembelajaran sesuai Standar Nasional* (Yogyakarta:Teras,2012), hlm. 173-174.

²³ Ibid., 173.174

²⁴ Tiraya Pakpahan, *Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran* (Jakarta:Prestasi Pustakarya,2011), hlm. 39.

Minat adalah perasaan ingin tahu, mempelajari, mengagumi atau memiliki sesuatu. Selain itu minat merupakan bagian dari ranah afeksi mulai dari kesadaran sampai pada pilihan nilai.²⁵

b. Ciri-ciri Minat Belajar

Menurut Slameto, siswa yang berminat dalam belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus,
- 2) Ada rasa suka dan senang pada sesuatu yang diminati.
- 3) Memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diminati, ada rasa keterikatan pada sesuatu aktifitas-aktifitas yang diminati, dan
- 4) Lebih menyukai suatu hal yang menjadi minatnya daripada yang lainnya, dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktifitas dan kegiatan.²⁶

c. Manfaat Minat dalam Pembelajaran

Menurut The Ling Gie dalam bukunya Tiraya Pakpahan, arti penting minat dalam kaitannya dengan pelaksanaan studi adalah:

²⁵ Djaali, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hlm. 122.

²⁶ Ni'amul Huda, *Makalah Minat Belajar*, <http://uinkediri.blogspot.com/2014/12/makalah-minat-belajar-.html>, diakses pada tanggal 31 Desember 2020

- a. Minat melahirkan perhatian secara spontan,
- b. Minat memudahkan konsentrasi,
- c. Minat mencegah gangguan dari luar,
- d. Minat memperkuat melekatnya materi pelajaran dalam ingatan,
- e. Minat memperkecil kebosanan belajar.²⁷

d. Alat-alat yang Menarik Minat

Unsur lain yang berfungsi mendukung penyampaian materi pelajaran adalah alat-alat pelajaran dan media pendidikan. Didalam uraian mengenai strategi belajar mengajar telah banyak dibicarakan apa saja yang dapat dikategorikan sebagai alat-alat pelajaran. Pada bagian ini hanya akan disinggung sedikit tentang bagaimana memilih yang menarik dan menggunakan alat-alat tersebut agar mendapat perhatian sepenuhnya dari siswa.²⁸

Alat pelajaran hendaknya dipilih yang sesuai dengan usia siswa. Bagi anak-anak alat-alat pelajaran dipilih yang berwarna-warni, ringan, dan bentuknya. Jika penggunaan alat harus perorangan, alat-alat tersebut dipilih yang tidak berbahaya.²⁹

²⁷ Tiraya Pakpahan, *Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran* (Jakarta:Prestasi Pustakarya,2011), hlm. 39.

²⁸ Suharsimi Arikunto, *Manajemen Pengajaran Secara Manusiawi* (Jakarta:Rineka Cipta), hlm. 105.

²⁹ *Ibid.*, 105.

e. Klasifikasi Minat

Minat diklasifikasikan menjadi empat jenis berdasarkan bentuk mengekspresikan dari minat, antara lain:

1. Expressed interest, yaitu minat yang diekspresikan melalui verbal yang menunjukkan apakah seseorang itu menyukai atau tidak menyukai suatu objek atau aktifitas,
2. Manifest interest, yaitu minat yang disimpulkan dari keikutsertaan individu pada suatu kegiatan tertentu,
3. Tested interest, yaitu minat yang disimpulkan dari tes pengetahuan atau keterampilan dalam suatu kegiatan,
4. Inventoried interest, yaitu minat yang diungkapkan melalui inventori minat atau daftar aktifitas dan kegiatan yang sama dengan pernyataan.³⁰

f. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat

Minat belajar seseorang tidak selalu stabil, melainkan selalu berubah. Oleh karena itu, perlu diarahkan dan dikembangkan kepada sesuatu pilihan yang telah ditentukan melalui faktor-faktor yang mempengaruhi minat itu.

Menurut Ali, secara keseluruhan faktor digolongkan dalam dua kelompok besar, yaitu faktor internal (faktor yang berasal dari dalam diri

³⁰ Ni'amul Huda, *Makalah Minat Belajar*, <http://uinkediri.blogspot.com/2014/12/makalah-minat-belajar.html>, diakses tanggal 31 Desember 2020

siswa), seperti pemusatan, perhatian, keingintahuan, motivasi dan kebutuhan. Kemudian faktor eksternal (faktor yang berasal dari luar diri siswa), seperti dorongan dari orang tua, tersedianya sarana dan prasarana, dan keadaan lingkungan.³¹

2. Mata Pelajaran Bahasa Arab

a. Pengertian Bahasa Arab

Bahasa Arab adalah suatu alat komunikasi yang digunakan oleh masyarakat terutama di wilayah Arab seperti Timur Tengah, Afrika dan juga beberapa negara di Asia dan Eropa. Bahasa Arab salah satu bahasa semit yang dekat dengan bahasa Ibrani dan bahasa Neo Arami. Bahasa Arab menjadi bahasa resmi di 25 negara, seperti negara Aljazair, Bahrain, Komoro, Chad, Djibouti, Mesir, Eritrea, Irak, Israel, Jordania, Kuwait, Lebanon, Libya, Mauritania, Maroko, Oman, Palestina, Qatar, Arab Saudi, Somalia, Sudan, Suriah, Tunisia, Uni Emiret Arab, Sahara Barat, dan Yaman.

Bahasa Arab merupakan bahasa yang paling terkenal di dunia disebabkan banyaknya kosa kata, lafadz beserta maknanya dan menjadi salah satu bahasa yang mampu memahami makan-makna yang jelas. Bahasa Arab disebut dengan bahasa lughotud dhot yaitu suatu bahasa yang mengalir, yang cangkupannya sangat luas dan penjelasannya secara jelas.

³¹ Ibid.,

Ibnu Mandhur dalam Lisan Al-Arab, mendefinisikan bahasa dengan “aswat yu’abbir biha kull qaum ‘an aghradhihim” (berbagai bunyi yang digunakan masyarakat untuk mengungkapkan berbagai maksud atau tujuan mereka). Dan Al-Ghalayaini mendefinisikan bahasa dengan “alfazh yu’abbir kull qaum ‘an maqashidihim” (berbagai kata yang digunakan masyarakat untuk mengungkapkan berbagai maksud mereka). Dari konteks ini, bahasa Arab didefinisikan dengan:

الكَلِمَاتُ الَّتِي يُعَبِّرُ بِهَا الْعَرَبُ عَنِ أَغْرَاضِهِمْ وَقَدْ وُصِلَتْ إِلَيْنَا مِنْ طَرِيقِ النَّقْلِ وَحَفِظَهَا لَنَا
الْقُرْآنُ الْكَرِيمُ وَالْأَحَادِيثُ الشَّرِيفَةُ وَمَا رَوَاهُ النَّقَاتُ مِنْ مَنُتَوَرِ الْعَرَبِ وَمَنْطُومِهِمْ

Berbagai kata yang digunakan orang-orang Arab untuk mengungkapkan berbagai maksud atau tujuan mereka, disampaikan pada kita dengan jalan menukil/ transfer/ riwayat, dihimpun dan dijaga kepada kita oleh Al-Quran Al-Karim dan hadits-hadits mulia, dan berbagai riwayat terpercaya berupa prosa-prosa dan syair-syair Arab.

Bahasa Arab memiliki keistimewaan dan keunggulan dari bahasa lainnya seperti menjadi bahasa yang abadi (karena bahasa Arab menjadi bahasa Al-Quran dan Al-Quran akan abadi hingga Hari Akhir) atau digunakan manusia di dunia dan akhirat, seperti yang terdapat dalam Firman Allah Q.S. Yusuf (12) ayat 2 : "انا انزلناه قرانا عربيا لعلمكم تعقلون" yang artinya “Sesungguhnya kami menurunkannya berupa Al-Qur’an dengan berbahasa Arab, agar kamu memahaminya.” Bahasa tersebut merupakan salah satu

bahasa yang digunakan untuk kesusastraan dan peribadatan di dalam agama Islam. Al-Quran yang diturunkan kepada nabi Muhammad dengan bahasa Arab. bahasa Arab juga menjadi bahasa penduduk surga. Mungkin dari hal tersebut setiap hari umat muslim atau muslimah menggunakan bahasa tersebut terutama di dalam beribadah seperti sholat, berdo'a, membaca Al-Quran, dll.

Bahasa Arab terbagi menjadi dua, yaitu bahasa Arab Fushah dan Amiyah. Bahasa Arab Fushah bisa dikatakan dengan bahasa yang fasih atau baku yang menggunakan suatu kaidah dan biasa digunakan ketika di sekolah, universitas, media, suatu acara dan lainnya. Sedangkan bahasa Amiyah adalah bahasa yang digunakan sehari-hari dan tidak menggunakan kaidah.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran Bahasa Arab

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi metode pembelajaran bahasa asing. Guru hendaknya mengetahui faktor-faktor tersebut dapat membantu guru dalam memilih suatu metode dan mengevaluasinya. Diantara faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut :

1) Tujuan yang hendak dicapai

Tujuan adalah sasaran yang dituju dari setiap kegiatan belajar mengajar setiap guru hendaknya memperhatikan tujuan pembelajaran. Karakteristik tujuan yang akan dicapai sangat mempengaruhi penentuan metode sebab metode tunduk pada tujuan

bukan sebaliknya. Jika tujuan program untuk kemahiran menulis dalam bahasa asing, membaca, berbicara atau menerjemahkan maka metode pembelajaran yang digunakan harus sejalan dengan tujuan-tujuan tersebut.

2) Materi Pelajaran

Materi pelajaran adalah sejumlah materi yang hendak disampaikan oleh guru untuk bisa dipelajari dan dikuasai oleh peserta didik. Dalam mempelajari bahasa arab seorang siswa hendaknya menguasai 4 Maharat (Istima', Kalam, Qira'ah dan Kitabah).

3) Peserta didik

Peserta didik sebagai subjek belajar memiliki karakteristik yang berbeda-beda, baik minat, bakat, kebiasaan, motivasi, situasi, sosial, dan lingkungan keluarga. Perbedaan peserta didik dari aspek psikologis seperti sifat pendiam, super aktif tertutup, terbuka, periang, pemurung, bahkan ada yang menunjukkan perlaku-perilaku yang sulit untuk dikenal. Semua perbedaan tadi akan berpengaruh terhadap penentuan metode pembelajaran.

4) Usia siswa

Usia siswa sangat mempengaruhi metode pembelajaran. Metode yang cocok untuk anak-anak bisa jadi tidak cocok untuk orang dewasa, demikian juga sebaliknya. Dan juga minat siswa, jika murid tertarik untuk mempelajari bahasa tertentu, maka guru akan lebih mudah memvariasikan metode mengajarnya, karena muridnya mempunyai motivasi untuk belajar.

5) Situasi

Situasi kegiatan belajar merupakan setting lingkungan pembelajaran yang dinamis, guru harus teliti dalam melihat situasi. Jika pembelajaran bahasa arab dilaksanakan dalam waktu yang singkat, maka materi atau tujuannya harus dibatasi, namun jika waktu yang disediakan cukup lama maka materi pembelajarannya pun bisa diperluas lagi. Selain itu guru tidak harus melakukan proses pembelajaran di dalam kelas bisa juga di alam terbuka.

6) Fasilitas

Fasilitas dapat mempengaruhi pemilihan dan penentuan metode pembelajaran. Oleh karena itu, ketiadaan fasilitas akan mengganggu pemilihan metode yang tepat, seperti tidak adanya laboratorium untuk praktek, jelas kurang mendukung penggunaan metode eksperimen atau demonstrasi. Terdapat perbedaan yang

signifikan antara program pembelajaran bahasa arab yang dilengkapi dengan berbagai sarana dan media seperti kaset, film, gambar, laboratorium, kartu, dan sebagainya dengan program pembelajaran bahasa arab yang tidak memiliki fasilitas . Ketersediaan sarana dan banyaknya dan banyaknya fasilitas media pembelajaran sangat mempengaruhi pemilihan metode pembelajaran yang variatif.

7) Guru

Setiap orang memiliki kepribadian, kebiasaan dan pengalaman mengajar yang berbeda-beda. Kompetensi mengajar biasanya dipengaruhi pula oleh latar belakang pendidikan. Guru yang berlatar belakang pendidikan keguruan biasanya lebih terampil dalam memilih metode dan tepat dalam menerapkannya, sedangkan guru yang berlatar belakangnya kurang relevan, sekalipun tepat dalam menentukan metode, namun sering mengalami hambatan dalam penerapannya. Jadi untuk menjadi seorang guru pada intinya harus memiliki jiwa profesional. Jika seorang guru belum pernah mengikuti pelatihan berkaitan dengan metode pembelajaran bahasa asing, baik sebelum atau selama mengajar, sulit baginya untuk menerima atau menerapkan sebuah metode. Dan juga banyak guru yang mempunyai kecenderungan mengajar dengan menggunakan

metode yang ia gunakan ketika ia dahulu belajar bahasa tersebut, seolah-olah ia mengatakan kepada muridnya, “Belajarlah kalian seperti saya dulu belajar”

Tampaknya, orientasi pembelajaran bahasa Arab pada zaman sekarang sudah banyak mengalami perkembangan. Hal ini terbukti dengan pembelajaran bahasa Arab di Indonesia sudah dimulai dari pendidikan anak usia dini, atau mulai TK sampai perguruan tinggi.

C. Pengaruh Antara Penerapan Media Aplikasi SiPintar Dan Minat Belajar Siswa

1. Kendala-kendala dalam Penerapan Media Aplikasi SiPintar

Penerapan media aplikasi si pintar di Indonesia masih dalam tahap awal dan masih belum dimanfaatkan secara maksimal. Kendala-kendala penerapan media aplikasi si pintar di bidang pendidikan khususnya mata pelajaran bahasa Arab antara lain disebabkan oleh:

1. Sarana dan prasarana yang belum memadai terutama untuk sekolah-sekolah yang berlokasi di pelosok, walaupun sudah ada sarana dan prasarana, tetapi masih sangat minim baik dari segi jumlah maupun segi mutu peralatan tersebut.
2. Ketidaksiapan sumber daya manusia untuk memanfaatkan sipintar dalam proses pembelajaran. Ketidaksiapan ini dikarenakan pola

kebiasaan pembelajaran yang masih menganggap penting peranan aplikasi si pintar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.³² Mereka cenderung sudah merasa puas akan materi yang telah diberikan oleh pengajar secara langsung, sehingga menyebabkan mereka tidak mau atau malas untuk mencari informasi tambahan yang ada di internet walaupun sarana dan infrastruktur sudah mendukung dalam penerapan aplikasi sipintar.

3. Guru takut gagal mengajar melalui penggunaan aplikasi sipintar yang saat ini sangat disarankan. Yang dimaksud disini adalah kurangnya kompetensi guru dalam mengintegrasikan aplikasi sipintar ke dalam pedagogis praktek, yaitu tidak memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan aplikasi sipintar dan tidak antusias tentang perubahan dan integrasi dengan belajar yang menggunakan aplikasi sipintar dalam kelas mereka.
4. Sikap guru dan resistensi yang melekat terhadap perubahan. Sikap dan resistensi guru untuk mengubah tentang penggunaan strategi baru yaitu dengan integrasi aplikasi sipintar dalam proses belajar mengajar. Hal ini dimaksudkan dengan sikap guru bahwa

³² Ratih Parwati, *Peranan, Kendala, dan Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Bidang Pendidikan*, <http://ratihparwati123.blogspot.com/>

penggunaan aplikasi sipintar dalam proses belajar mengajar memiliki manfaat atau keuntungan yang jelas.³³

2. Upaya dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Aplikasi SiPintar Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab

Dari pengertian minat dan pengertian belajar seperti yang telah diuraikan di atas maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar bahasa Arab adalah sesuatu keinginan atau kemauan yang disertai perhatian dan keaktifan yang disengaja terhadap pelajaran bahasa Arab yang akhirnya melahirkan rasa senang dalam perubahan tingkah laku, baik berupa pengetahuan, sikap dan ketrampilan.

Minat besar pengaruhnya terhadap belajar karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa akan malas untuk belajar karena tidak ada daya tarik baginya. Siswa yang berminat terhadap bahasa Arab akan mempelajari bahasa Arab dengan sungguh-sungguh seperti rajin belajar serta merasa senang mengikuti pelajaran karena adanya daya tarik yang diperoleh dengan mempelajari bahasa Arab. Mata pelajaran yang menarik minat siswa akan lebih mudah dipelajari dan disimpan dalam memori karena minat akan berpengaruh terhadap keinginan siswa untuk mempelajari mata pelajaran tersebut.

³³ Purnama Kadir, *Kendala Pemanfaatan TIK dalam Dunia Pendidikan*, <http://purnamakadir.blogspot.com/2013/03/kendala-pemanfaatan-tik-dalam-dunia.html>, diakses tanggal 31 Desember 2020

Upaya meningkatkan minat belajar sangat perlu dilakukan. Upaya adalah usaha, akal, ikhtiar (untuk mencapai suatu maksud, memecahkan persoalan mencari jalan keluar dan sebagainya). Sebagai seorang pendidik guru memiliki tanggung jawab besar dalam proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar akan berjalan dengan lancar bila disertai minat. Oleh karena itu guru harus mampu meningkatkan minat belajar siswa agar pelajaran mudah dimengerti, karena minat belajar siswa juga ikut berperan dalam prestasi belajar siswa.

Ada berbagai cara dalam membangkitkan minat belajar, antara lain:

a) Membangkitkan minat spontan

1. Mengajar dengan cara yang menarik sesuai dengan tingkat perkembangan anak.
2. Mengadakan selingan sehat.
3. Menggunakan media sesuai yang diajarkan.
4. Mengurangi sejauh mungkin pengaruh yang dapat mengganggu konsentrasi

b) Membangkitkan minat yang diusahakan

1. Dengan memberikan pengertian tentang manfaat bahan pelajaran yang diajarkan.

2. Berusaha menghubungkan antara apa yang sudah diketahui siswa dengan apa yang diajarkan.
3. Mengadakan kompetensi yang sehat dalam mengajar.
4. Menerapkan hukuman dan hadiah yang bijaksana.

Menurut Drs. Sukirin tentang upaya membangkitkan minat belajar siswa adalah sebagai berikut:

1. Memiliki bahasa yang lancar.
2. Dapat memilih metode yang tepat.
3. Dapat mengaktifkan murid.
4. Dapat membuat selingan.
5. Dapat memilih alat peraga yang cocok.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah, upaya yang dapat guru lakukan untuk membangkitkan minat belajar anak didik sebagai berikut:

1. Membandingkan adanya suatu kebutuhan pada diri anak didik, sehingga dia rela belajar tanpa paksaan.
2. Menghubungkan bahan pelajaran yang diberikan dengan persoalan pengalaman yang dimiliki anak didik, sehingga anak didik mudah menerima pelajaran.

3. Memberikan kesempatan kepada anak didik untuk mendapatkan hasil belajar yang baik dengan cara menyediakan lingkungan belajar yang baik dan kondusif.
4. Menggunakan berbagai macam bentuk dan teknik mengajar dalam konteks perbedaan individual anak didik.

The Liang Gie juga mengatakan bahwa cara menimbulkan minat yaitu:

1. Dengan jalan menyelidiki hal-hal yang menarik pada tiap-tiap mata pelajaran.
2. Tanyakan kepada siswa-siswa lama yang belajar tentang pelajaran tersebut, tentang hal-hal yang membuat mereka tertarik kepada pelajaran tersebut.
3. Pelajarilah pula pentingnya dan gunanya tiap-tiap mata pelajaran itu dengan jalan membaca ensiklopedia atau buku-buku petunjuk lainnya.

3. Dampak Penerapan Media Aplikasi SiPintar Terhadap Minat Belajar Siswa

Dampak atau pengaruh dari penerapan media aplikasi sipintar terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa arab adalah sebagai berikut:

- a) Perasaan Senang

Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya. Tidak ada perasaan terpaksa pada siswa untuk mempelajari bidang tersebut.

b) Ketertarikan Siswa

Berhubungan dengan daya gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

c) Perhatian Siswa

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain daripada objek tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut.

d) Keterlibatan Siswa

Ketertarikan seseorang akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk terlibat melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut.³⁴

³⁴ Wawang Armansyah, *Minat Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat*, <http://www.belajarbagus.com/2015/04/minat-belajar.html>,

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

1. Jenis Pendekatan

Jenis pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, yaitu penelitian yang pada dasarnya menggunakan pendekatan deduktif-induktif. Pendekatan ini berangkat dari suatu kerangka teori, gagasan para ahli, maupun pemahaman penelitian berdasarkan pengalamannya, kemudian dikembangkan menjadi permasalahan-permasalahan beserta pemecahan-pemecahannya yang diajukan untuk memperoleh pembenaran (verifikasi) dalam bentuk dukungan data empiris di lapangan.³⁵

2. Pendekatan Penelitian

Sesuai dengan pola penelitian ini, maka pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan Expost De Facto. Pendekatan Expost De Facto merupakan penelitian yang fokus untuk meneliti suatu kejadian atau fenomena yang berdasarkan sebab-akibat.

Pendekatan yang diteliti oleh peneliti dalam penelitian ini adalah digunakan untuk menemukan suatu penyebab dari perubahan perilaku, gejala

³⁵ Tim Penyusun LPPM IAI QOMARUDDIN, *BUKU PEDOMAN PENULISAN KARYA ILMIAH* (Bungah: LPPM IAI QOMARUDDIN, hlm. 7).

maupun kejadian/peristiwa yang terjadi mengenai Pengaruh Penerapan Media Aplikasi SiPintar Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas VIII Di MTs. Assa'adah I Bungah Gresik.

B. Lokasi Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini mengambil lokasi di MTs. Ma'arif NU Assa'adah I Kecamatan Bungah, Kabupaten Gresik yang menerapkan media aplikasi sipintar dalam proses pembelajarannya. Atas dasar inilah dilakukan penelitian untuk mengetahui bagaimana Pengaruh Penerapan Media Aplikasi SiPintar Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Arab kelas VIII di MTs. Assa'adah I Sampurnan Bungah Gresik.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester Genap Tahun Pelajaran 2020/2021, yakni dimulai pada bulan Februari 2021 sampai selesai.

C. Variabel Penelitian

Variabel merupakan konsep, kualitas, karakteristik, atribut, atau sifat-sifat dari suatu obyek (orang, benda, tempat, dan lain-lain) yang nilainya berbeda-beda antara satu obyek dengan obyek lainnya dan sudah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Ada dua variabel dalam penelitian ini, diantaranya:

1. Variabel bebas, dalam penelitian ini adalah *Pengaruh Penerapan Media Aplikasi SiPintar* yang disebut dengan variabel (X).
2. Variabel terikat, dalam penelitian ini yaitu Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab yang disebut variabel (Y).

D. Data dan Sumber Data

Data adalah fakta, informasi, atau keterangan-keterangan yang merupakan bahan baku dalam penelitian untuk dijadikan bahan pemecahan masalah atau bahan untuk mengungkapkan suatu gejala. Sumber data adalah segala sesuatu yang dapat memberikan informasi mengenai data. Sumber data penting untuk diketahui darimana data diperoleh, kalau sumber data itu sudah diketahui, maka data-data tersebut mudah untuk didapatkan. Adapun sumber data dapat dibagi menjadi:

4. Data Primer

Yaitu data yang dibuat oleh peneliti untuk bermaksud khusus menyelesaikan permasalahan yang sedang ditanganinya. Data dikumpul sendiri oleh peneliti langsung dari sumber utama atau objek penelitian yang dilakukan. Data Primer disebut juga data asli atau data baru yang memiliki sifat up to date. Untuk mendapatkan data primer, penelitian harus mengumpulkan secara langsung. Sumber utama dalam penelitian ini adalah peserta didik MTs. Assa'adah I Sampurnan Bungah Gresik yang berupa angket atau kuesioner.

5. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data tambahan yang berfungsi untuk melengkapi data-data primer. Data sekunder bisa berupa data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti sebagai penunjang dari sumber yang pertama. Bisa juga dikatakan datang yang tersusun dalam bentuk dokumen-dokumen. Dalam penelitian ini, data sekunder berupa bagian-bagian yang terdapat dalam penggunaan media aplikasi si pintar yang digunakan di MTs. Assa'adah I Sampurnan Bungah Gresik, serta sumber lainnya dari internet maupun jurnal dan lain sebagainya.

Sedangkan sumber data yang merupakan subjek darimana data-data dalam penelitian ini dapat diperoleh, dapat diklasifikasikan menjadi :

1. Perpustakaan, sebagai tempat peneliti memperoleh berbagai buku yang digunakan sebagai bahan rujukan dari bahan kajian dalam penelitian.
2. Kepala Sekolah, Guru, dan Operator Laboratorium Komputer. Dimana hal ini peneliti memperoleh data sekolah, jumlah siswa, dan minat belajar siswa dalam pembelajaran melalui aplikasi SiPintar.
3. Sumber-sumber data lainnya yang relevan sebagai rujukan dalam penelitian.

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.

Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek atau subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki subyek atau obyek tersebut.

Dengan demikian, populasi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Seluruh Siswa Kelas VIII MTs. Assa'adah I Sampurnan Bungah Gresik yang berjumlah 158 siswa. Dengan rincian sebagai berikut :

Tabel 3.1.

Rincian Jumlah Peserta didik kelas VIII MTs. Assa'adah I

Kelas	Ruang	Jumlah Peserta Didik
VIII	A	27
	B (Tahfidz)	31
	C	33
	D	32
	E	35
Jumlah		158

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Jumlah anggota sampel sering dinyatakan dengan ukuran sampel. Jumlah sampel yang diharapkan 100% mewakili populasi adalah sama dengan jumlah anggota populasi itu sendiri.³⁶

Sampel adalah sebagian dari karakteristik yang menjadi sumber data sebenarnya dalam suatu penelitian . Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diperlakukan untuk populasi.

Menurut Roscoe dalam Sugiyono memberikan saran tentang ukuran sampel yang layak digunakan dalam penelitian adalah antara 30 sampai dengan 200 responden.

3. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik yang digunakan dalam penentuan sampel adalah teknik sampling secara nonprobabilitas, yaitu teknik pengambilan sampel dari populasi yang ditemukan atau ditentukan sendiri oleh peneliti atau menurut pertimbangan pakar. Teknik sampling secara nonprobabilitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah Quota sampling (penarikan sampel secara jatah). Teknik sampling ini dilakukan dengan atas dasar jumlah atau jatah yang telah

³⁶ *Ibid*, hlm. 81

ditentukan. Biasanya yang dijadikan sampel penelitian adalah subjek yang mudah ditemui sehingga memudahkan pula proses pengumpulan data. Maka besar sampel yang digunakan dalam penelitian adalah 58 siswa, dengan rincian sebagai berikut :

Tabel 3.2.

Rincian Jumlah Peserta Didik Kelas VIII A dan B

Kelas	Jumlah Siswa
VIII A	27
VIII B Tahfidz	31
Jumlah	58

F. Instrumen Penelitian

Instrumen Penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti untuk menghasilkan data kuantitatif yang akurat. Dengan demikian, jumlah instrumen yang digunakan untuk penelitian akan tergantung pada jumlah variabel yang akan diteliti.

1. Angket

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi pertanyaan atau pernyataan tertulis. Baik berupa pertanyaan

atau pernyataan terbuka maupun tertutup yang diberikan kepada responden untuk dijawabnya.³⁷

Angket dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data mengenai Pengaruh Penerapan Media Aplikasi SiPintar Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas VIII Di MTs. Assa'adah I Bungah Gresik. Pada penelitian ini, penelitian menggunakan jenis angket tertutup, masing-masing item pertanyaan dari 5 opsi jawaban akan diberi skor nilai dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Untuk kategori jawaban (SS) Sangat Setuju diberi skor 5.
2. Untuk kategori jawaban (S) Setuju diberi skor 4.
3. Untuk kategori jawaban (RR) Ragu-Ragu diberi skor 3.
4. Untuk kategori jawaban (TS) Tidak Setuju diberi skor 2.
5. Untuk kategori jawaban (STS) Sangat Tidak Setuju diberi skor 1.

Tabel 3.3.
Alternatif Jawaban dan Bobot Nilai

Alternatif Jawaban	Bobot Nilai
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral/Ragu-ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

³⁷ *Ibid*, hlm. 142.

Sedangkan untuk pemberian skor pada kuesioner, penelitian menggunakan skala Likert. Menurut Sugiyono, Skala Likert merupakan metode pengukuran yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial.³⁸

Tabel 3.4.

Kisi-kisi Angket Media Aplikasi SiPintar

No.	Indikator	Sub Indikator	Nomor Soal
1.	Pembiasaan	- Tersedia presensi (absen masuk dan pulang) sekolah.	1
2.	Pengembangan	-Tersedia materi bacaan yang berhubungan dengan Mata Pelajaran Bahasa Arab yang terdapat pada menu E-Learning	2
		- Tersedia program sekolah untuk membaca materi bacaan Bahasa Arab yang terdapat dalam menu E-Learning (selama 15 menit)	3 dan 4
		- Siswa mampu menjelaskan atau menyampaikan materi Bahasa Arab yang dibaca dalam menu E-Learning	5 dan 6
3.	Pembelajaran	- Siswa mampu mengerjakan soal-soal Bahasa Arab yang diberikan guru dalam simulasi ujian dengan baik	7 dan 8
		- Siswa mampu mengerjakan soal-soal ujian Bahasa Arab dengan baik	9 dan 10

³⁸ Sugiyono, *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, Dan R&D* (Bandung: ALFABETA) hlm. 93.

Tabel 3.5.

Kisi-kisi Angket Minat Belajar Siswa

No.	Indikator	Sub Indikator	Nomor Soal
1.	Perasaan Senang	Tidak ada perasaan terpaksa pada siswa untuk mempelajari mata pelajaran Bahasa Arab	11 dan 12
2.	Ketertarikan Siswa	Berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong siswa untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda dan kegiatan	13, 14 dan 15
3.	Perhatian Siswa	Konsentrasi atau aktifitas jiwa siswa terhadap pengamatan dan pengertian	16 dan 17
4.	Keterlibatan Siswa	Ketertarikan seorang siswa akan suatu objek yang mengakibatkan timbulnya rasa senang dan tertarik untuk terlibat melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut	18, 19 dan 20

G. Teknik Pengumpulan Data

Bila dilihat dari segi cara atau teknik pengumpulan data. Maka, teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan empat cara, yaitu:

1. Observasi (Pengamatan)

Sutrisno Hadi (1986) mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, yaitu suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis meliputi pengamatan dan ingatan³⁹.

Dalam observasi ini, peneliti melakukan survei lokasi, melakukan

³⁹ *Ibid*, hlm. 145.

pengamatan di lapangan, melihat keadaan fenomena atau peristiwa yang terjadi sekaligus mencatat hasil perolehan data pada saat observasi. Metode ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana Pengaruh Penerapan Media Aplikasi SiPintar Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas VIII di MTs. Ma'arif Assa'adah I Sampurnan Bungah Gresik.

2. Wawancara (Interview)

Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga di konstruksi kan makna dalam suatu topik tertentu⁴⁰. Metode ini digunakan untuk mendapatkan penjelasan langsung mengenai Pengaruh Penerapan Media Aplikasi SiPintar Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas VIII di MTs. Ma'arif Assa'adah I Sampurnan Bungah Gresik.

Adapun informan dalam penelitian ini adalah:

- a) Kepala Sekolah MTs. Ma'arif Assa'adah I (Bapak M. Munir, S.Pd., M.Pd.)
- b) Operator Lab. Komputer (Bapak Saidin)
- c) Guru Mata Pelajaran Bahasa Arab (Bapak H. Wulang Nur Azminanto)

⁴⁰ *Ibid*, hlm. 231.

d) Siswa MTs. Ma'arif Assa'adah I (Kelas VIII A dan B)

3. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, bisa berbentuk gambar atau tulisan atau karya monumental dari seseorang⁴¹. Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data yang tertulis maupun keterangan catatan atau data guna mempelajari mengenai suatu peristiwa. Adapun data yang diperoleh dalam penelitian ini mengenai: Sejarah berdirinya MTs. Assa'adah I, data tentang jumlah guru, siswa, dan karyawan, dan lain-lain yang berhubungan dengan objek penelitian serta foto semua aktifitas baik guru maupun siswa. Data tersebut diperoleh berdasarkan catatan di lapangan yang berupa hasil wawancara dan dokumen pribadi yang berbentuk tulisan, karya-karya, dan gambar (denah atau grafik), dan lain sebagainya.

4. Angket (Kuesioner)

Kuesioner merupakan sebuah pertanyaan atau pernyataan tertutup atau terbuka yang diberikan kepada responden.⁴² Angket dalam penelitian ini ditujukan kepada siswa kelas VIII B Reguler dan VIII B Tahfidz kemudian disebar. Adapun penggunaan metode ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Penerapan Media Aplikasi SiPintar Terhadap Minat

⁴¹ *Ibid*, hlm. 240.

⁴² *Ibid*, hlm. 142

Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas VIII di MTs.
Assa'adah I Sampurnan Bungah Gresik.

H. Analisis Data

Analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Analisis data dalam penelitian kuantitatif merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul⁴³.

Untuk mengetahui antara variabel X (Pengaruh Penerapan Media Aplikasi SiPintar) dan variabel Y (Minat Belajar Siswa), dalam mengolah data yang dihasilkan dari lapangan, maka penulis menggunakan Teknik Analisis Deskriptif Kuantitatif, yaitu analisis yang dilakukan dengan cara melakukan perhitungan, sehingga setiap rumusan masalah dapat ditemukan jawabannya secara kuantitatif.

Hasil dari penelitian ini akan dideskripsikan lebih rinci apabila setiap pertanyaan dalam setiap instrumen dihitung nilainya. Dengan demikian, setiap pertanyaan dari setiap instrumen untuk seluruh responden dapat diketahui mana yang mendapat nilai rendah, nilai tinggi, atau nilai rata-rata.⁴⁴

⁴³ *Ibid*, hlm. 147.

⁴⁴ *Ibid*, hlm. 176-177.

Setelah data terkumpul, maka langkah selanjutnya adalah menganalisa data berdasarkan hasil penelitian dengan Rumus Analisa Prosentase berikut:

$$P = \frac{F \times 100\%}{N}$$

Keterangan:

P = Angka prosentase

F = Frekuensi yang sedang dicari prosentasenya

N = Number of Cases (jumlah frekuensi atau banyaknya individual)

Tabel 3.6

Penafsiran Prosentase

No.	Prosentase	Penafsiran
1	81%-100%	Kriteria Sangat Baik
2	61%-80%	Kriteria Baik
3	41%-60%	Kriteria Cukup Baik
4	21%-40%	Kriteria Tidak Baik
5.	0%-20%	Kriteria Sangat Tidak Baik

Sedangkan teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan Rumus Persamaan Linear Sederhana berikut:

$$Y' = a + b X$$

Keterangan:

Y' = Nilai yang diprediksikan

a = Konstanta atau bila harga $X=0$

b = Koefisien regresi

X = Nilai variabel independen

Untuk tujuan diatas, diperlukan mencari a dan b menggunakan rumus sebagai berikut:

$$b = \frac{n(\sum xy) - (\sum x) \cdot (\sum y)}{n(\sum x^2) - (\sum x)^2}$$

$$a = \frac{\sum y - b \cdot (\sum x)}{n}$$

Dalam hal ini, penyajian data uji korelasi oleh penulis dihitung menggunakan SPSS (Statistical Product and Services Solutions) Versi 23 Bit.

I. Uji Validitas dan Reliabilitas Data

Dalam hal ini perlu dibedakan antara hasil penelitian yang valid dan reliabel dengan instrumen yang valid dan reliabel. Hasil penelitian yang valid bila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada suatu objek yang diteliti. Valid berarti instrumen tersebut dapat

digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Maka harus dilakukan uji validitas dan reabilitas terhadap instrumen yang akan di gunakan dalam suatu penelitian.

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrument yang valid dan shahih mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya. instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Suatu tes dikatakan mempunyai validitas yang tinggi apabila tes tersebut menjelaskan fungsi ukurnya, atau memberikan hasil ukur yang tepat dan akurat sesuai dengan maksud tes tersebut.

Untuk melakukan uji validitas dalam penelitian ini, penulis menggunakan Rumus Produc Moment dengan bantuan SPSS (Statistical Product and Service Solution) Versi 23 Bit.

Dalam hal ini, yang dimaksud adalah Variabel X (Media Aplikasi SiPintar) dan Variabel Y (Minat Belajar Siswa). Untuk melakukan pengujian validitas, penulis menggunakan Rumus Produc Moment berikut:

$$r_{xy} = \frac{n(\sum xy) - (\sum x) \cdot (\sum y)}{\sqrt{\{n \cdot \sum x^2 - (\sum y)^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Korelasi Product Moment Pearson

Keterangan:

N = Jumlah Responden

X = Skor tiap item

Y = Skor total

$(\sum X)^2$ = Kuadrat jumlah skor item

$\sum X^2$ = Jumlah kuadrat skor item

$\sum Y^2$ = Jumlah kuadrat skor item

$(\sum Y)^2$ = Kuadrat jumlah skor item

r_{xy} = Koefisien korelasi variabel x dan y

Kemudian langkah selanjutnya yaitu melakukan Uji-t dengan menggunakan rumus berikut :

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan :

t_{hitung} : Nilai t_{hitung}

r : Koefisien korelasi r_{hitung}

n : Jumlah responden

Kemudian jika sudah mendapat hasil dari Uji-t maka selanjutnya yaitu menghitung nilai t_{tabel} . Perlu diketahui, untuk signifikansi pengujian sepihak

adalah $\alpha = 0,05\%$ dan derajat kebebasan (dk) = $n-2$. Sedangkan kaidah keputusan dalam membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} adalah sebagai berikut :

- a. $r_{hitung} > r_{tabel}$ = berarti valid
- b. $r_{hitung} < r_{tabel}$ = berarti tidak valid

Jumlah responden dalam uji validitas ini berjumlah 58 responden, maka dapat ditentukan r_{tabel} dalam penelitian ini adalah sebesar 0,258. Adapun hasil uji validitas ini dapat dipaparkan sebagai berikut :

Tabel 3.7
Hasil Uji Validitas Instrumen Variabel X (Media Aplikasi SiPintar)

No.	R_{hitung}	R_{tabel}	Keterangan
1.	0,750	0,258	Valid
2.	0,757	0,258	Valid
3.	0,950	0,258	Valid
4.	0,927	0,258	Valid
5.	0,909	0,258	Valid
6.	0,793	0,258	Valid
7.	0,945	0,258	Valid
8.	0,888	0,258	Valid
9.	0,953	0,258	Valid
10.	0,882	0,258	Valid

Tabel 3.8

Hasil Uji Validitas Instrumen Variabel Y (Minat Belajar Siswa)

No.	R_{hitung}	R_{tabel}	Keterangan
1.	0,912	0,258	Valid
2.	0,927	0,258	Valid
3.	0,894	0,258	Valid
4.	0,894	0,258	Valid
5.	0,894	0,258	Valid
6.	0,810	0,258	Valid
7.	0,639	0,258	Valid
8.	0,748	0,258	Valid
9.	0,768	0,258	Valid
10.	0,815	0,258	Valid

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrument tersebut sudah baik. Instrumen yang baik tidak akan bersifat tendensius mengarahkan responden untuk memilih jawaban-jawaban tertentu. Instrument yang sudah dapat dipercaya, yang reliable akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Apabila datanya memang benar sesuai dengan kenyataannya, maka berapa kalipun diambil, datanya tetap akan sama.

Pengukuran reliabilitas dapat dilakukan dengan One Shot atau pengukuran sekali saja. Disini pengukurannya hanya sekali dan kemudian hasilnya dibandingkan dengan pertanyaan lain atau mengukur korelasi antar jawaban pertanyaan. Alat untuk mengukur reliabilitas adalah Cronbach Alpha dengan menggunakan rumus:

$$R = \frac{k}{k-1} \frac{1 - \sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2}$$

Keterangan:

R = Reliabilitas instrument

K = Banyaknya pertanyaan

σ_b^2 = Jumlah varians butir

σ_t^2 = Varians soal

Dalam uji reliabilitas ini, suatu instrument kuesioner dikatakan reliable apabila nilai $\alpha > 0,60$, dan sebaliknya jika $\alpha < 0,60$, maka dapat disimpulkan bahwa instrument kuesioner tersebut tidak reliable.

Tabel 3.9

Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Variabel X (Media Aplikasi SiPintar)

No.	Nilai Cronbach Alpha	Batas Minimal	Keterangan
1.	0,781	0,6	Reabilitas

2.	0,777	0,6	Reabilitas
3.	0,759	0,6	Reabilitas
4.	0,764	0,6	Reabilitas
5.	0,759	0,6	Reabilitas
6.	0,775	0,6	Reabilitas
7.	0,759	0,6	Reabilitas
8.	0,769	0,6	Reabilitas
9.	0,759	0,6	Reabilitas
10.	0,770	0,6	Reabilitas

Tabel 3.10

Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Variabel Y (Minat Belajar Siswa)

No.	Nilai Cronbach Alpha	Batas Minimal	Keterangan
1.	0,747	0,6	Reabilitas
2.	0,747	0,6	Reabilitas
3.	0,763	0,6	Reabilitas
4.	0,763	0,6	Reabilitas
5.	0,763	0,6	Reabilitas
6.	0,768	0,6	Reabilitas
7.	0,777	0,6	Reabilitas
8.	0,769	0,6	Reabilitas
9.	0,767	0,6	Reabilitas
10.	0,764	0,6	Reabilitas

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Objek Penelitian

1. Sejarah dan Letak Geografis MTs. Assa'adah 1 Bungah Gresik

MTs. Assa'adah 1 terletak di desa Bungah kecamatan Bungah kabupaten Gresik. Memiliki luas tanah 1.592 m², dengan status hak milik mengenai bangunan sekolah. MTs. Assa'adah 1 dibangun pada tahun 1962, seiring dengan berjalannya waktu, MTs. Assa'adah 1 Bungah Gresik mengalami banyak perkembangan, diantaranya mengenai bangunan sekolah yang telah diperbarui pada tahun 1982. Saat ini MTs. Assa'adah 1 sudah memiliki ruangan, masing-masing ruangan ditempati untuk kelas 7 sampai 9, kantor kepala sekolah, kantor guru, perpustakaan, uks, musholla, ruang komputer, ruang laboratorium, dan koperasi. Sejak berdiri sampai sekarang MTs. Assa'adah 1 sudah mengalami banyak pergantian kepala sekolah, mulai tahun pelajaran 2014/2015 sampai sekarang dipercayakan kepada Bapak M. Munir, M.Pd. dengan jumlah siswa seluruhnya siswa yang terdiri dari laki-laki semua.

Sejak berdiri, MTs. Assa'adah 1 Bungah Gresik selalu mengalami

pergantian Kepala Sekolah, diantaranya:

PERIODE Kepala MTs Assa'adah I

- 1. 1962 - 1972 K. Moh. Hamim Sholih**
- 2. 1972 - 1977 K. H. Muhsan Abduh**
- 3. 1977 - 1982 K. H. M. Mushlih Thohir, BA.**
- 4. 1982 - 1985 K. H. Abd. Fattah Sholih**
- 5. 1985 - 1994 H. Damanhuri Fatah**
- 6. 1994 - 2006 Drs. H. Moh. Machfudh, M.Pd.I.**
- 7. 2006 - 2010 H. Moh. Shinwan, M.Pd.I.**
- 8. 2010 - 2014 Ir. Moh. Ismail Hamim, MM.**
- 9. 2014 - sekarang M. Munir, M.Pd.**

Letak MTs. Assa'adah 1 dekat dengan jalan raya dan sangat strategis yang mudah dijangkau oleh siswa dari berbagai desa. Lokasi pembelajaran MTs. Assa'adah 1 terletak disebelah timur yang berada dalam naungan Yayasan Pondok Pesantren Qomaruddin yang terdiri dari berbagai jenjang pendidikan diantaranya:

1. Berhadapan dengan KOPONTREN (Koperasi Pesantren) dan POSKESTREN (Pos Kesehatan Pesantren)
2. Sebelah utara : Gedung SMA Assa'adah dan Musholla YPPQ

3. Sebelah barat : Gedung MA Assa'adah

4. Sebelah selatan : Gedung SMP Assa'adah dan Gedung MI Assa'adah

2. Visi, Misi, dan Tujuan MTs. Assa'adah 1 Bungah Gresik

1. Visi Madrasah

Visi MTs. Ma'arif Assa'adah 1 Bungah Gresik adalah
 “BERAKHLAK MULIA, BERPRESTASI dan BERINOVASI”

Indikator Visi:

1. Tangguh dan IMTAQ,
2. Unggul dalam berakhlakul karimah,
3. Unggul dalam prestasi akademik dan non akademik,
4. Unggul dalam IPTEK,
5. Unggul dalam budaya mutu,
6. Unggul dalam manajemen madrasah yang transparan, akuntabel, efektif dan partisipatif.

2. Misi Madrasah

Misi MTs. Assa'adah 1 diantaranya:

1. Mewujudkan lulusan yang berakhlakul karimah dan berkepribadian dengan mengamalkan ajaran Islam Ahlussunnah Wal Jama'ah yang dilandasi IMTAQ.
2. Mewujudkan peserta didik yang menguasai IPTEK.
3. Mewujudkan prestasi akademik dan non akademik.

4. Mewujudkan standarisasi KTSP dan Kurikulum 2013.
5. Mewujudkan PTK yang profesional dan memiliki kompetensi.
6. Mewujudkan proses pembelajaran scientific, tematik, dan authentic assessment.
7. Mewujudkan standar fasilitas yang berbasis IT.
8. Mewujudkan MBS yang berbasis MLBS yang transparan, akuntabel, efektif, dan partisipatif.
9. Mewujudkan pembiayaan yang wajar, adil dan terjangkau.
10. Mewujudkan standar penilaian berbasis Kurikulum 2013.

3. Tujuan Madrasah

Secara operasional tujuan yang ingin dicapai MTs. Assa'adah

1 Bungah Gresik adalah sebagai berikut:

1. Standar SKL:

- a). Menyiapkan peserta didik yang berpengetahuan, berkepribadian, berakhlak mulia, mandiri dan melanjutkan ke jenjang berikutnya.
- b). Menyiapkan peserta didik yang mampu mengamalkan ajaran Islam Ahlussunnah Wal Jama'ah dan nilai-nilai luhur kepesantrenan yang dilandasi IMTAQ.
- c). Menyiapkan peserta didik yang mampu menghafal Al-Qur'an minimal 3 juz.

d). Menyiapkan peserta didik dapat menjuarai KSM, Porseni, dan KIR.

2. Standar Isi:

- a). Memiliki dokumen kurikulum yang lengkap (dokumen 1,2, dan
- b). Melaksanakan pengembangan diri melalui ekstrakurikuler sesuai bakat dan minat siswa.

3. Standar Proses:

- a). Melaksanakan proses pembelajaran scientific, tematik, dan authentic assesment.
- b). Melaksanakan proses pembelajaran PAKEM dan CTL.
- c). Memanfaatkan secara maksimal Lab. IPA, Lab. Bahasa, Lab. Komputer, dan Perpustakaan sebagai sarana kegiatan kolaborasi, elaborasi, dan konfirmasi pembelajaran.

4. Standar Pendidik dan Tenaga Kependidikan:

- a). Memiliki semua guru berkualifikasi minimal S-1 yang linier dan bersertifikat pendidik,
- b). Memiliki semua guru dan tenaga kependidikan berkarakter dan sistemik yang memahani akan profesi.

5. Standar Sarana dan Pra Sarana:

- a). Memiliki sarana toilet siswa yang cukup dan dapat dimanfaatkan.

- b). Memiliki ruang belajar standar dan nyaman, terdapat alat pendingin yang memadai.
- c). Memiliki sistem informasi dan manajemen berbasis IT.
- d). Memanfaatkan sarana prasarana sesuai dengan fungsinya.
- e). Memiliki LCD disetiap kelas.
- f). Mengusahakan 2 RKB melalui negoisasi dengan unit lain dan mengajukan proposal ke yang berwenang.

6. Standar Pengelolaan:

- a). Menyusun dokumen RKM dan RKAM/RAPBM
- b). Mewujudkan MBS dengan menerapkan MLBS (Manajemen Lembaga Berkarakter dan Sistemik), transparan, akuntabel, efektif, dan partisipatif.
- c). Melaksanakan supervisi, monitoring dan evaluasi serta tindak lanjut.

7. Standar Pembiayaan:

- a).Melakukan pembiayaan sekolah yang efektif, efisien, transparan dan akuntabel
- b). Menggali sumber pembiayaan yang variatif dan inovatif.

8. Standar Penilaian:

a). Melakukan penilaian hasil belajar peserta didik secara menyeluruh baik penilaian pengetahuan, sikap dan keterampilan sesuai dengan prinsip penilaian.

b). Melakukan penilaian dengan berbagai teknik dan prosedur secara baik.

9. Standar Budaya dan Lingkungan Sekolah:

a). Menumbuhkan kesadaran warga Madrasah untuk peduli lingkungan yang bersih.

b). Menjadikan Madrasah yang bersih, sehat, asri, dan nyaman (BERSAMA).

c). Menumbuhkan kultur kepesantrenan kepada warga sekolah.

4. Target Madrasah

Pada Tahun Pelajaran 2020/2021 baik dari sisi akademik maupun non akademik, misalnya menjadi juara 1 KSM tingkat provinsi.

Tabel 4.1

Target Madrasah Tahun Pelajaran 2020/2021

No.	Sasaran Strategis	Pencapaian Target		Upaya Yang Dilakukan
1	Meningkatnya mutu kelulusan	1.Hafalan Juz Amma, Q.S.	80%	Melalui mulok ubudiyah

	Yaasiin, Q.S. Waqi'ah, Q.S. Mulk		
	2.Kemampuan membaca taqrib	30%	Melalui mulok BMK
	3.Kemampuan mempraktekkan ibadah sehari-hari berbasis pesantren Qomaruddin	100%	Melalui pembiasaan apel pagi, membaca asmaul husnah, sholat dhuha, Khotmil Qur'an, Sholat Dhuhur berjama'ah, bersalaman dengan Bapak guru
	4.Jumlah siswa mengikuti paham keagamaan yang dikembangkan Pondok Pesantren Qomaruddin	100%	Menerapkan metode doktrinasi dan melaksanakan pembiasaan nilai-nilai kepesantrenan
	5.Siswa peduli lingkungan dan	100%	Pembiasaan melaksanakan piket

		berakhlaqul karimah		dan prilaku sopan santun
		6.Jumlah lulusan melanjutkan studi ke MA, SMA, SMK Assa'adah	80%	Mempromosikan secara inten sejak awal
		7.Nilai kepribadian siswa sekurang-kurangnya kategori amat baik	90%	Pembinaan kepribadian secara inten melibatkan semua stakeholders
		8.Siswa menerapkan tata krama pergaulan antar jenis, dan beda jenis sesuai dengan tata krama pesantren	90%	Melarang bersalaman dengan ibu guru
		9.Jumlah siswa berkemampuan mengekspresikan minat dan bakat	90%	Meningkatkan keikutsertaan siswa mengikuti ekstrakurikuler sesuai

				minat dan bakat
		10.Jumlah siswa berkomunikasi dengan bahasa jawa kromo (Boso)	85%	Menetapkan 2 hari dalam 1 minggu, siswa wajib berkomunikasi dengan warga sekolah berbahasa jawa
		11.Jumlah siswa mampu berkomunikasi bhs. arab	40%	Menetapkan 2 hari dalam 1 minggu, siswa wajib berkomunikasi dengan warga sekolah berbahasa arab
		12.Jumlah siswa mampu berkomunikasi bhs. inggris	50%	Menetapkan 2 hari dalam 1 minggu, siswa wajib berkomunikasi dengan warga sekolah berbahasa inggris
		13.Jumlah siswa mengikuti kelas tahfidz hafal 6 juz	90%	Meningkatkan pembinaan

2.	Meningkatnya kualitas proses pengelolaan	1.Pembelajaran berbasis TI	90%	Melatih dewan guru secara inten
		2.Tidak ada jam efektif terganggu 0 persen	92%	Mengefektifkan guru piket
		3.Pelaksanaan program literasi	85%	Membuat tim literasi, membuat jadwal GLM
3.	Meningkatnya akuntabilitas layanan pendidikan	1.Laporan akuntabilitas kinerja tersusun tepat waktu	90%	Melaksanakan pembinaan secara inten
4.	Meningkatnya keterlibatan Stake holder pendidikan	1.Terbentuk komite sekolah sesuai dengan Permendikbud 75/2016	95%	Meningkatkan fungsi dan peran komite
		2.Jumlah belanja barang kebutuhan sekolah di Toko	85%	Selalu memotivasi guru dan karyawan untuk belanja kebutuhan di

		YPPQ		Toko YPPQ
		3.Keterlibatan wali murid dalam pembinaan ekstrakurikuler	17%	Memfaatkan wali murid untuk membina ekstra siswa
		5.Pagu siswa baru	88%	Meningkatkan mutu, promosi
5.	Meningkatkan penyediaan sarpras	1.Menambah RKB	1	Membuat proposal
		2.Menambah RBL	1	Membuat proposal

3. Keadaan Obyektif Sekolah

a. Identitas Sekolah

1. Nama Sekolah : MTS. MA'ARIF ASSA' ADAH
2. Alamat/Desa : JL. Raya Bungah No. 1 Bungah
Kecamatan : Bungah
Kabupaten : Gresik
Provinsi : Jawa Timur (Kode Pos : 61152)
- No. Telp/HP : (031) 3949569
3. Nama Pesantren : Pondok Pesantren Qomaruddin

4. Status Sekolah : Terakreditasi "A"
5. SK Kelembagaan : -NSS (12 Digit) 121235250004
6. Tipe Sekolah : Unggul
7. Tahun didirikan/beroperasi : 1962
8. Status Tanah : Sertifikat
9. Luas Tanah : 1.592 m²
10. Nama Kepala Sekolah : M. Munir, M.Pd.
11. NO. SK Kepala Sekolah : 12.36/YPPQ/G.I/VI/2014
12. Masa Kerja Kepala Sekolah : 4 Tahun (1 Periode)

b. Data Guru dan Siswa

1. Data Guru

Tabel 4.2

Jumlah Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Tipe Guru	Jumlah Guru	Kurang	Berlebih
1.Pegawai Negeri Sipil	1	-	-
2.Guru Tetap Yayasan	24	-	-
3.Guru Tidak Tetap	16	-	-
4.Guru Kontrak Pusat	-	-	-
5.Guru Kontrak Lokal	-	-	-

Tabel 4.3
DAFTAR NAMA GURU DAN STAF MTS. ASSA'ADAH 1
TAHUN PELAJARAN 2020/2021

NO.	NAMA GURU	JABATAN/TUGAS
1.	M. MUNIR, S.Pd.	KEPALA SEKOLAH
2.	AHMAD HADI, S.Kom	WAKA KURIKULUM
3.	MUHAMMAD SHUBKHI, S.Ag	WAKA KESISWAAN
4.	DRS. M. SYA'RONI, S.Pd.I	WAKA SARPRAS
5.	H. M. AINUN NIAM, S.Pd.I	WAKA HUMAS
6.	SAIDIN, S.T	KEPALA TU
7.	M. WAHYU IKHLASHUDDIN, S.Kom	BAG. ADMINISTRASI I
8.	MUHAMMAD USMAN, S.Ag	BAG. ADMINISTRASI II
9.	NELI ROHMATILLAH, M.Psi.	KOORDINATOR PIKET
10.	M. ASY'ARI, S.Pd.I	KOORDINATOR PIKET
11.	DRS. HUSNUN NASIR	KOORDINATOR PIKET
12.	MAFULAH, S.Pd.	KOORDINATOR BP/BK
13.	FAHMI ASYHARI	KOOR SARPRAS
14.	CHOIRUL ANAM, S.Pd.	GURU/WALI KELAS 7A
15.	ABDUL WAJID AL FAHMI, S.Pd.I.	GURU/WALI KELAS 7B
16.	H. WULANG NUR AZMINANTO, S.Hi.	GURU/WALI KELAS 7C
17.	MOH. SAAD AL FASSAH, S.Pd.	GURU/WALI KELAS 7D
18.	AH. SAICHU, M.Pd.I	GURU/WALI KELAS 7E
19.	RIRIN RIKMAYANTI, S.S.	GURU/WALI KELAS 8A
20.	FATHUR RAHMAN, S.Ag.	GURU/WALI KELAS 8B
21.	NUR HAMIDAH, S.Pd.	GURU/WALI KELAS 8C
22.	AHMAD SIROJUDDIN, S.Sos.	GURU/WALI KELAS 8D

23.	MUZAROTUL ASHFA MARIYAM, S.Pd.	GURU/WALI KELAS 8E
24.	TITIK MUFARIHAH, S.Pd	GURU/WALI KELAS 9A
25.	YENI HUSNAL WAFA, S.Pd	GURU/WALI KELAS 9B
26.	WIWIN RAHMAWATI, S.Kom	GURU/WALI KELAS 9C
27.	FITRIYAH, S.Pd	GURU/WALI KELAS 9D
28.	RAHMATUL ILMIYAH, S.S	GURU/WALI KELAS 9E
29.	H. MUHLAS, M.M	PENG. SDM DAN MUTU
30.	MIFTAHUN NAIM, S.PD.I	LAB. BAHASA DAN IPA
31.	JORDI MANENDRA	CSL/KEBERSIHAN
32.	TEGUH	SATPAM

2. Data Siswa

a. Perkembangan sekolah 5 tahun terakhir

Jumlah Siswa 5 Tahun Terakhir

Tahun Pelajaran	Siswa		
	Laki-laki	Perempuan	Total
2016/2017	385	-	385
2017/2018	385	-	385
2018/2019	370	-	370
2019/2020	418	-	418
2020/2021	460	-	460

b. Rombongan Belajar Tapel 2020/2021

Tabel 4.4

Jumlah Rombongan Belajar Tahun Pelajaran 2020/2021

KELAS VII	KELAS VIII	KELAS IX
160	157	143

Tabel 4.5

Jumlah Ruang Kelas

KELAS VII	KELAS VIII	KELAS IX
5	5	5

c. Data Fasilitas Sekolah

a. Ruangan

No.	Jenis Ruangan	Jumlah Ruangan	Luas (m²)	Status	Keterangan
1.	Ruang Kelas	15	832	Milik Sendiri	Baik
2.	Laboratorium	1	64	Milik Sendiri	Baik
3.	Perpustakaan	1	64	Milik Sendiri	Baik
4.	Ruang Komputer	2	64	Milik Sendiri	Baik
5.	Keterampilan	-	-	-	-
6.	Kesenian	-	-	-	-
7.	Musholla/Masjid	1	225	Milik Sendiri	Baik

8.	Kamar Mandi/WC Guru	3	18	Milik Sendiri	Baik
9.	Kamar Mandi/WC Siswa	12	72	Milik Sendiri	Baik
10.	Ruang Guru	1	64	Milik Sendiri	Baik
11.	Ruang Kepala Madrasah	1	14	Milik Sendiri	Baik
12.	Ruang Tamu	1	16	Milik Sendiri	Baik
13.	Ruang Pimpinan dan TU	1	34	Milik Sendiri	Baik
14.	Ruang UKS	1	16	Milik Sendiri	Baik
15.	Ruang BP/BK	1	6	Milik Sendiri	Baik

b. Infrastruktur

1. Perkantoran

No.	Jenis Barang	Jumlah	Status	Keterangan
1.	Papan Kalender Pendidikan	2	Milik Sendiri	Baik
2.	Papan Struktur Organisasi	2	Milik Sendiri	Baik
3.	Papan Fungsi dan Tugas Pengelola	1	Milik Sendiri	Baik
4.	Papan Program Kegiatan	3	Milik Sendiri	Baik
5.	Papan Pembagian Tugas Mengajar	1	Milik Sendiri	Baik
6.	Papan Data TPK	2	Milik Sendiri	Baik
7.	Papan Keadaan Tenpendik	1	Milik Sendiri	Baik
8.	Papan Program Kerja Sarana	1	Milik Sendiri	Baik
9.	Papan Program Kerja Kurikulum	1	Milik Sendiri	Baik

10.	Papan Program Kerja Kesiswaan	1	Milik Sendiri	Baik
11.	Papan Program Kerja Humas	1	Milik Sendiri	Baik
12.	Papan Program Kerja BP/BK	1	Milik Sendiri	Baik
13.	Meja	8	Milik Sendiri	Baik
14.	Lemari	7	Milik Sendiri	Baik
15.	Kursi	20	Milik Sendiri	Baik
16.	Kipas Angin	3	Milik Sendiri	Baik
17.	Telepon	1	Milik Sendiri	Baik
18.	Jam Dinding	3	Milik Sendiri	Baik
19.	Tempat Sampah	4	Milik Sendiri	Baik
20.	Kulkas	1	Milik Sendiri	Baik
21.	Komputer	4	Milik Sendiri	Baik
22.	Printer	3	Milik Sendiri	Baik
23.	Box File Administrasi	40	Milik Sendiri	Baik
24.	Cermin	1	Milik Sendiri	Baik
25.	Televisi	1	Milik Sendiri	Baik
26.	DVD Player	1	Milik Sendiri	Baik
27.	Sound Wireless	1	Milik Sendiri	Baik

2. Ruang Kelas

No.	Jenis Barang	Jumlah	Status	Keterangan
1.	Kursi Siswa	400	Milik Sendiri	Baik
2.	Kursi Guru	30	Milik Sendiri	Baik
3.	Meja Siswa	200	Milik Sendiri	Baik

4.	Meja Guru	15	Milik Sendiri	Baik
5.	Lemari	15	Milik Sendiri	Baik
6.	Papan Panjang	15	Milik Sendiri	Baik
7.	Papan Tulis	15	Milik Sendiri	Baik
8.	Tempat Sampah	26	Milik Sendiri	Baik
9.	Jam Dinding	15	Milik Sendiri	Baik
10.	Kipas Angin	52	Milik Sendiri	Baik
11.	Soket Listrik	52	Milik Sendiri	Baik

3. Ruang Perpustakaan

No.	Jenis Barang	Jumlah	Status	Keterangan
1.	Buku Teks Pelajaran	3.164	Milik Sendiri	Baik
2.	Buku Panduan Pendidik	51	Milik Sendiri	Baik
3.	Buku Pengayaan	2.158	Milik Sendiri	Baik
4.	Buku Referensi	25	Milik Sendiri	Baik
5.	Sumber Belajar Lain	435	Milik Sendiri	Baik
6.	Rak Buku	3	Milik Sendiri	Baik
7.	Rak Majalah	1	Milik Sendiri	Baik
8.	Rak Surat Kabar	1	Milik Sendiri	Baik
9.	Meja	1	Milik Sendiri	Baik
10.	Kursi	15	Milik Sendiri	Baik
11.	Lemari	1	Milik Sendiri	Baik
12.	Papan Pengumuman	1	Milik Sendiri	Baik
13.	Tempat Sampah	1	Milik Sendiri	Baik

14.	Jam Dinding	1	Milik Sendiri	Baik
15.	Televisi	1	Milik Sendiri	Baik
16.	VCD Player	1	Milik Sendiri	Baik
17.	Kipas Angin	1	Milik Sendiri	Baik

4. Ruang OSIS

No.	Jenis Barang	Jumlah	Status	Keterangan
1.	Kipas Angin	1	Milik Sendiri	Baik
2.	Jam Dinding	1	Milik Sendiri	Baik
3.	Meja	1	Milik Sendiri	Baik
4.	Kursi	1	Milik Sendiri	Baik
5.	Box	1	Milik Sendiri	Baik
6.	Kaca Cermin	2	Milik Sendiri	Baik
7.	Kotak P3K	1	Milik Sendiri	Baik
8.	Papan Susunan Pengurus	1	Milik Sendiri	Baik
9.	Papan Program Kerja	1	Milik Sendiri	Baik
10.	Papan Struktur Organisasi	1	Milik Sendiri	Baik
11.	Gambar Presiden dan Wapres	1	Milik Sendiri	Baik

5. Kamar Mandi dan WC

No.	Jenis Barang	Jumlah	Status	Keterangan
1.	Ceduk	15	Milik Sendiri	Baik
2.	Pasta Gigi	15	Milik Sendiri	Baik

3.	Sabun	15	Milik Sendiri	Baik
4.	Sikat Gigi	15	Milik Sendiri	Baik

6. Gudang dan Dapur

No.	Jenis Barang	Jumlah	Status	Keterangan
1.	Lemari	2	Milik Sendiri	Baik
2.	Blue Gas	1	Milik Sendiri	Baik
3.	Piring	15	Milik Sendiri	Baik
4.	Gelas	18	Milik Sendiri	Baik
5.	Sendok	15	Milik Sendiri	Baik
6.	Panci	1	Milik Sendiri	Baik
7.	Teflon	1	Milik Sendiri	Baik

7. Tempat Bermain dan Berolahraga

No.	Jenis Barang	Jumlah	Status	Keterangan
1.	Tiang Bendera	1	Milik Sendiri	Baik
2.	Bendera	1	Milik Sendiri	Baik
3.	Peralatan Bola Volly	6	Milik Sendiri	Baik
4.	Peralatan Sepak Bola	6	Milik Sendiri	Baik
5.	Peralatan Atletik	6	Milik Sendiri	Baik
6.	Peralatan Seni	2	Milik Sendiri	Baik
7.	Pengeras Suara	2	Milik Sendiri	Baik

8. Sanitasi dan Air Bersih

No.	Ruang/Fasilitas	Jumlah	Kondisi		
			Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat
1.	KM/WC Siswa Putra	12	12	-	-
2.	KM/WC Guru	3	3	-	-

B. Hasil Penelitian

1. Penerapan Media Aplikasi Sipintar di MTs. Assa'adah 1 Bungah

Dari hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan petugas Lab. Komputer mengenai bagaimana penerapan media aplikasi sipintar di MTs. Assa'adah I Bungah Gresik, yaitu penerapan media aplikasi Sipintar mulai dilaksanakan sejak awal sekolah diliburkan, yakni pada tanggal 16 maret 2020. Proses penerapan media aplikasi Sipintar dilakukan untuk mencegah penyebaran virus Covid-19 dengan cara melakukan sistem pembelajaran tanpa tatap muka, siswa diwajibkan untuk mengikuti pembelajaran dalam media aplikasi Sipintar dengan cara menginstal aplikasi tersebut terlebih dahulu, kemudian memasukkan kode dan password yang sudah diberikan oleh sekolah. Guru juga tetap harus pandai dalam membuat variasi pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa agar tidak jenuh dalam mengikuti pembelajaran online maupun offline.

Peneliti menyebarkan angket kepada 58 peserta didik MTs. Assa'adah 1 Bungah Gresik dengan total soal yang berjumlah 10 soal. Untuk menjawab rumusan masalah yang pertama, maka digunakan Rumus Analisa Diskriptif Kuantitatif berikut:

$$P = \frac{F \times 100}{N}$$

Keterangan :

P = Angket prosentase

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasinya

N = Number Of Cases

Kemudian, jika data yang telah dirubah menjadi persentase, selanjutnya dikelompokkan dalam bentuk kalimat yang bersifat kualitatif berikut ini:

81% - 100% : Kriteria Sangat Baik

61% - 80% : Kriteria Baik

41% - 60% : Kriteria Cukup Baik

21% - 40% : Kriteria Kurang Baik

0% - 20% : Kriteria Tidak Baik

Berdasarkan hasil angket dari data penelitian tentang Penerapan Media Aplikasi Sipintar dengan jumlah 58 responden, persentasenya sebagai berikut:

Tabel 4.6**Siswa selalu mengikuti pembelajaran melalui aplikasi sipintar**

No.	Alternatif Jawaban	N	F	%
1	a.Sangat Setuju	58	10	17,2%
	b.Setuju		48	82,8%
	c.Ragu-ragu		0	0%
	d.Tidak Setuju		0	0%
	e.Sangat Tidak Setuju		0	0%
Jumlah			58	100%

Dari tabel diatas dapat diketahui, bahwa siswa selalu mengikuti pembelajaran melalui aplikasi sipintar tergolong kriteria "Sangat Baik". Hal ini terbukti bahwa 82,8% responden menjawab setuju dan 17,2% responden menjawab sangat setuju terhadap pertanyaan diatas.

Tabel 4.7**Didalam aplikasi sipintar terdapat materi bacaan yang terdapat pada menu E-Learning**

No.	Alternatif Jawaban	N	F	%
2.	a.Sangat Setuju	58	0	0%
	b.Setuju		40	69%
	c.Ragu-ragu		18	31%
	d.Tidak Setuju		0	0%
	e.Sangat Tidak Setuju		0	0%
Jumlah			58	100%

Dari tabel diatas dapat diketahui, bahwa didalam aplikasi sipinter terdapat materi bacaan yang terdapat pada menu E-Learning tergolong kriteria "Baik". Hal ini terbukti bahwa 69% responden menjawab setuju dan 31% menjawab ragu-ragu terhadap pernyataan diatas.

Tabel 4.8

Siswa selalu membaca materi bacaan yang terdapat pada menu E-Learning

No.	Alternatif Jawaban	N	F	%
3.	a.Sangat Setuju	58	13	22,4%
	b.Setuju		30	51,7%
	c.Ragu-ragu		15	25,9%
	d.Tidak Setuju		0	0%
	e.Sangat Tidak Setuju		0	0%
Jumlah			58	100%

Dari tabel diatas dapat diketahui, bahwa siswa selalu membaca materi bacaan yang terdapat pada menu E-Learning tergolong kriteria "Cukup Baik". Hal ini terbukti bahwa 51,7% responden menjawab setuju dan 25,9% responden menjawab ragu-ragu terhadap pernyataan diatas.

Tabel 4.9

Siswa selalu menyimak materi yang terdapat pada menu E-Learning

No.	Alternatif Jawaban	N	F	%
4.	a.Sangat Setuju		15	25,9%

	b.Setuju	58	35	60,3%
	c.Ragu-ragu		8	13,8%
	d.Tidak Setuju		0	0%
	e.Sangat Tidak Setuju		0	0%
Jumlah			58	100%

Dari tabel diatas dapat diketahui, bahwa siswa selalu menyimak materi bacaan yang terdapat pada menu E-Learning tergolong kriteria "Cukup Baik". Hal ini terbukti bahwa 60,3% responden menjawab setuju dan 25,9% responden menjawab sangat setuju terhadap pertanyaan diatas.

Tabel 4.10

Siswa mampu menjelaskan materi yang telah dibaca dalam menu E-Learning

No.	Alternatif Jawaban	N	F	%
5.	a.Sangat Setuju	58	10	17,2%
	b.Setuju		20	34,5%
	c.Ragu-ragu		28	48,3%
	d.Tidak Setuju		0	0%
	e.Sangat Tidak Setuju		0	0%
Jumlah			58	100%

Dari tabel diatas dapat diketahui, bahwa siswa mampu menjelaskan materi yang telah dibaca dalam menu E-Learning tergolong kriteria "Cukup Baik". Hal ini terbukti bahwa 34,5% responden menjawab setuju dan 48,3% responden menjawab ragu-ragu terhadap pernyataan diatas.

Tabel 4.11

Siswa selalu bertanya ketika guru menyampaikan materi dalam menu E-Learning

No.	Alternatif Jawaban	N	F	%
6.	a.Sangat Setuju	58	0	0%
	b.Setuju		30	51,7%
	c.Ragu-ragu		28	48.3%
	d.Tidak Setuju		0	0%
	e.Sangat Tidak Setuju		0	0%
Jumlah			58	100%

Dari tabel diatas dapat diketahui, bahwa siswa selalu bertanya ketika guru menyampaikan materi dalam menu E-Learning tergolong kriteria "Cukup Baik". Hal ini terbukti bahwa 51,7% responden menjawab setuju dan 48,3% responden menjawab ragu-ragu terhadap pertanyaan diatas.

Tabel 4.12

Siswa selalu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru

No.	Alternatif Jawaban	N	F	%
7.	a.Sangat Setuju		15	25,9%

	b.Setuju	58	30	51,7%
	c.Ragu-ragu		13	22,4%
	d.Tidak Setuju		0	0%
	e.Sangat Tidak Setuju		0	0%
Jumlah			58	100%

Dari tabel diatas dapat diketahui, bahwa siswa selalu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru tergolong kriteria "Cukup Baik". Hal ini terbukti bahwa 51,7% responden menjawab setuju dan 25,9% responden menjawab sangat setuju terhadap pernyataan diatas.

Tabel 4.13

Siswa mampu mengerjakan soal-soal yang diberikan guru dalam media aplikasi sipintar

No.	Alternatif Jawaban	N	F	%
8.	a.Sangat Setuju	58	10	17,2%
	b.Setuju		40	69%
	c.Ragu-ragu		8	13,8%
	d.Tidak Setuju		0	0%
	e.Sangat Tidak Setuju		0	0%
Jumlah			58	100%

Dari tabel diatas dapat diketahui, bahwa siswa mampu mengerjakan soal-soal yang diberikan guru dalam media aplikasi sipintar tergolong kriteria "Baik". Hal ini terbukti bahwa 69% responden menjawab setuju dan 17,2% responden menjawab sangat setuju terhadap pernyataan diatas.

Tabel 4.14**Siswa mampu mengerjakan soal-soal dalam simulasi ujian dengan baik**

No.	Alternatif Jawaban	N	F	%
9.	a.Sangat Setuju	58	15	25,9%
	b.Setuju		30	51,7%
	c.Ragu-ragu		13	22,4%
	d.Tidak Setuju		0	0%
	e.Sangat Tidak Setuju		0	0%
Jumlah			58	100%

Dari tabel diatas dapat diketahui, bahwa siswa mampu mengerjakan soal-soa; dalam simulasi ujian dengan baik tergolong kriteria "Cukup Baik". Hal ini terbukti bahwa 51,7% responden menjawab setuju dan 25,9% responden menjawab sangat setuju terhadap pernyataan diatas.

Tabel 4.15**Siswa mampu mengerjakan soal-soal pada saat ujian**

No.	Alternatif Jawaban	N	F	%
10.	a.Sangat Setuju	58	13	22,4%
	b.Setuju		40	69%
	c.Ragu-ragu		5	8,6%
	d.Tidak Setuju		0	0%
	e.Sangat Tidak Setuju		0	0%
Jumlah			58	100%

Dari tabel diatas dapat diketahui, bahwa siswa mampu mengerjakan soal-soal pada saat ujian tergolong kriteria "Baik". Hal ini terbukti bahwa 69% responden menjawab setuju dan 22,4% menjawab sangat setuju terhadap pernyataan diatas.

Tabel 4.16

Data Hasil Angket Variabel X (Media Aplikasi SiPintar)

Respo-nden	Jumlah item pertanyaan										Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	48
2	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	48
3	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	48
4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	48
5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	48
6	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	48
7	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	48
8	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	48
9	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	48
10	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	48
11	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	45
12	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	45
13	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	45
14	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	43
15	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	43

16	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	41
17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
21	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
23	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
24	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
25	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
26	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
27	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
28	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
29	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
30	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
31	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	38
32	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	38
33	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	38
34	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	38
35	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	38
36	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	38
37	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	38
38	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	38
39	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	37

40	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	37
41	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	37
42	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	37
43	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	37
44	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	36
45	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	36
46	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	34
47	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	34
48	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	34
49	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	34
50	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	34
51	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	32
52	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	32
53	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	32
54	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	31
55	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	31
56	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	31
57	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	31
58	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	31
Jumlah											2284

Setelah satu persatu data hasil penelitian dideskripsikan maka untuk mengetahui lebih jelasnya mengenai data persentase hasil penelitian secara umum dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.17**Deskripsi Data Skor Perdimensi Variabel X**

No.	Dimensi Penelitian	Jumlah Item	Skor
1.	Media Aplikasi SiPintar	10	2284

Berdasarkan tabel diatas, dijelaskan bahwa hasil dari angket penelitian yang telah disebar kepada 58 responden, yang berisi 10 pertanyaan variabel X (Media Aplikasi SiPintar) skornya adalah 2284. Selanjutnya untuk mengetahui keadaan atau gambaran tiap-tiap dimensi digunakan perhitungan sebagaimana tabel dibawah ini

Tabel 4.18**Nilai Rata-Rata Skor Penilaian Variabel X**

Dimensi	Skor	Nilai Skor (NS)	Nilai Harapan (NH)	$\frac{NS \times 100}{NH}$	Kategori Nilai
Media Aplikasi SiPintar	2284	$\frac{2284}{58} = 39,37$	$10 \times 5 = 50$	$\frac{39,37 \times 100\%}{50} = 78,74\%$	Baik

Dengan demikian dapat dijelaskan bahwa nilai rata-rata skor penelitian yang diperoleh masing-masing variabel dari penyebaran angket adalah Media Aplikasi SiPintar (X) memperoleh presentase 78,74% yang termasuk kategori “Baik”.

Yang mana kategori tersebut diantaranya, yaitu:

81% - 100% : Kriteria Sangat Baik

61% - 80% : Kriteria Baik

41% - 60% : Kriteria Cukup Baik

21% - 40% : Kriteria Kurang Baik

0% - 20% : Kriteria Tidak Baik

2. Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas VIII A dan VIII B

Peneliti menyebarkan angket kepada 58 Siswa MTs. Assa'adah 1 Bungah dengan total soal yang berjumlah 10 Soal. Untuk menjawab rumusan masalah yang kedua, maka digunakan Rumus Analisa Diskriptif Kuantitatif berikut :

$$P = \frac{F \times 100\%}{N}$$

Keterangan :

P = Angket prosentase

F = Frekuensi yang sedang dicari Prosentasenya

N = Number Of Cases

Kemudian, jika data yang telah dirubah menjadi persentase, selanjutnya dikelompokkan dalam bentuk kalimat yang bersifat kualitatif berikut ini :

81% - 100% : Kriteria Sangat Baik

61% - 80% : Kriteria Baik

41% - 60% : Kriteria Cukup Baik

21% - 40% : Kriteria Kurang Baik

0% - 20% : Kriteria Tidak Baik

Berdasarkan hasil angket dari data penelitian tentang Minat Belajar Siswa dengan jumlah 58 Responden, persentasenya sebagai berikut :

Tabel 4.19

Saya merasa senang ketika belajar Bahasa Arab

No.	Alternatif Jawaban	N	F	%
11.	a.Sangat Setuju	58	10	17,2%
	b.Setuju		28	48,3%
	c. Ragu-ragu		20	34,5%
	d.Tidak Setuju		0	0%
	e.Sangat Tidak Setuju		0	0%
Jumlah			58	100%

Dari tabel diatas dapat diketahui, berdasarkan pernyataan saya merasa senang ketika belajar bahasa arab tergolong kriteria "Cukup Baik". Hal ini

terbukti bahwa 48,3% responden menjawab setuju dan 34,5% responden menjawab ragu-ragu.

Tabel 4.20

Saya tidak mengeluh ketika diberi tugas oleh guru

No.	Alternatif Jawaban	N	F	%
12.	a.Sangat Setuju	58	15	25,9%
	b.Setuju		30	51,7%
	c.Ragu-ragu		13	22,4%
	d.Tidak Setuju		0	0%
	e.Sangat Tidak Setuju		0	0%
Jumlah			58	100%

Dari tabel diatas dapat diketahui, berdasarkan pernyataan saya tidak pernah mengeluh ketika diberi tugas oleh guru tergolong kriteria "Cukup Baik". Hal ini terbukti bahwa 51,7% responden menjawab setuju dan 25,9% responden menjawab ragu-ragu.

Tabel 4.21

Media aplikasi sipinter motivasi saya untuk belajar bahasa arab semakin meningkat

No.	Alternatif Jawaban	N	F	%
	a.Sangat Setuju		0	0%
	b.Setuju		40	69%
	c.Ragu-ragu		18	31%

13.	d.Tidak Setuju	58	0	0%
	e.Sangat Tidak Setuju		0	0%
Jumlah			58	100%

Dari tabel diatas dapat diketahui, berdasarkan pernyataan media aplikasi sipinter motivasi saya untuk belajar bahasa arab semakin meningkat tergolong kriteria "Baik". Hal ini terbukti bahwa 69% responden menjawab setuju dan 31% responden menjawab ragu-ragu.

Tabel 4.22

Media aplikasi sipinter membuat saya semangat untuk mempelajari materi bahasa arab dirumah

No.	Alternatif Jawaban	N	F	%
14.	a.Sangat Setuju	58	0	0%
	b.Setuju		40	69%
	c.Ragu-ragu		18	31%
	d.Tidak Setuju		0	0%
	e.Sangat Tidak Setuju		0	0%
Jumlah			58	100%

Dari tabel diatas dapat diketahui, berdasarkan pernyataan media aplikasi sipinter membuat saya semangat untuk mempelajari materi bahasa arab dirumah tergolong kriteria "Baik". Hal ini terbukti bahwa 69% responden menjawab setuju dan 31% responden menjawab ragu-ragu.

Tabel 4.23

Media aplikasi sipinter membuat saya lebih aktif dalam mengikuti materi pelajaran bahasa arab

No.	Alternatif Jawaban	N	F	%
15.	a.Sangat Setuju	58	0	0%
	b.Setuju		40	69%
	c.Ragu-ragu		18	31%
	d.Tidak Setuju		0	0%
	e.Sangat Tidak Setuju		0	0%
Jumlah			58	100%

Dari tabel diatas dapat diketahui, berdasarkan pernyataan media aplikasi sipinter membuat saya lebih aktif mengikuti materi pelajaran bahasa arab tergolong kriteria "Baik". Hal ini terbukti bahwa 69% responden menjawab setuju dan 31% responden menjawab ragu-ragu.

Tabel 4.24

Dengan media aplikasi sipinter saya bersungguh-sungguh untuk mempelajari materi bahasa arab

No.	Alternatif Jawaban	N	F	%
16.	a.Sangat Setuju	58	0	0%
	b.Setuju		45	77,6%
	c.Ragu-ragu		13	22,4%
	d.Tidak Setuju		0	0%
	e.Sangat Tidak Setuju		0	0%

Jumlah	58	100%
--------	----	------

Dari tabel diatas dapat diketahui, berdasarkan pernyataan dengan media aplikasi sipinter saya bersungguh-sungguh mempelajari materi pokok bahasa arab tergolong kriteria "Baik". Hal ini terbukti bahwa 77,6% responden menjawab setuju dan 22,4% responden menjawab ragu-ragu.

Tabel 4.25

Media aplikasi sipinter membuat keingintahuan saya besar terhadap materi pokok bahasa arab

No.	Alternatif Jawaban	N	F	%
17.	a.Sangat Setuju	58	0	0%
	b.Setuju		50	86,2%
	c.Ragu-ragu		8	13,8%
	d.Tidak Setuju		0	0%
	e.Sangat Tidak Setuju		0	0%
Jumlah			58	100%

Dari tabel diatas dapat diketahui, berdasarkan pernyataan media aplikasi sipinter membuat keingintahuan saya besar terhadap materi pokok bahasa arab tergolong kriteria "Sangat Baik". Hal ini terbukti bahwa 86,2% responden menjawab setuju dan 13,8% responden menjawab ragu-ragu.

Tabel 4.26

Saya selalu membaca buku penunjang agar saya lebih memahami materi bahasa arab

No.	Alternatif Jawaban	N	F	%
18.	a.Sangat Setuju	58	18	31%
	b.Setuju		40	69%
	c.Ragu-ragu		0	0%
	d.Tidak Setuju		0	0%
	e.Sangat Tidak Setuju		0	0%
Jumlah			58	100%

Dari tabel diatas dapat diketahui, berdasarkan pernyataan saya selalu membaca buku penunjang agar saya lebih memahami materi bahasa arab tergolong kriteria "Baik". Hal ini terbukti bahwa 69% responden menjawab setuju dan 31% responden menjawab ragu-ragu.

Tabel 4.27

Saya selalu terlibat dalam mengerjakan tugas kelompok mengenai materi pokok bahasa arab

No.	Alternatif Jawaban	N	F	%
19.	a.Sangat Setuju		20	34,5%
	b.Setuju		38	65,5%

	c.Ragu-ragu	58	0	0%
	d.Tidak Setuju		0	0%
	e.Sangat Tidak Setuju		0	0%
Jumlah			58	100%

Dari tabel diatas dapat diketahui, berdasarkan pernyataan saya selalu terlibat dalam mengerjakan tugas kelompok mengenai materi bahasa arab tergolong kriteria "Baik". Hal ini terbukti bahwa 65,5% responden menjawab setuju dan 34,5% responden menjawab ragu-ragu.

Tabel 4.28

Saya selalu bertanya mengenai materi bahasa arab yang disampaikan

No.	Alternatif Jawaban	N	F	%
20.	a.Sangat Setuju	58	0	0%
	b.Setuju		30	51,7%
	c.Ragu-ragu		28	48,3%
	d.Tidak Setuju		0	0%
	e.Sangat Tidak Setuju		0	0%
Jumlah			58	100%

Dari tabel diatas dapat diketahui, berdasarkan pernyataan saya selalu bertanya mengenai materi bahasa arab yang disampaikan tergolong kriteria "Cukup Baik". Hal ini terbukti bahwa 51,7%

responden menjawab setuju dan 48,3% responden menjawab ragu-ragu.

Tabel 4.29

Data Hasil Angket Variabel Y (Minat Belajar Siswa)

	Respo-nden	Jumlah item pertanyaan										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	1	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	45
	2	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	45
	3	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	45
	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	45
	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	45
	6	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	45
	7	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	45
	8	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	45
	9	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	45
	10	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	45
	11	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	44
	12	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	44
	13	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	44
	14	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	44
	15	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	44
	16	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	43
	17	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	43

18	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	43
19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	42
20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	42
21	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	41
22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	41
23	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	41
24	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	41
25	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	41
26	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	41
27	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	41
28	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	41
29	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
30	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
31	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
32	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
33	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
34	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
35	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
36	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
37	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
38	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
39	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39
40	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39
41	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	36

42	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	36
43	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	36
44	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	36
45	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	36
46	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	34
47	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	34
48	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	34
49	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	34
50	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	34
51	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	33
52	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	33
53	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	33
54	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	33
55	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	33
56	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	33
57	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	33
58	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	33
Jumlah											2303

Setelah satu persatu data hasil penelitian dideskripsikan maka untuk mengetahui lebih jelasnya mengenai data persentase hasil penelitian secara umum dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

Tabel 4.30**Deskripsi Data Skor Perdimensi Variabel Y**

No.	Dimensi Penelitian	Jumlah Item	Skor
1.	Minat Belajar Siswa	10	2303

Berdasarkan tabel diatas, dijelaskan bahwa hasil dari angket penelitian yang telah disebar kepada 58 responden, yang berisi 10 pernyataan variabel Y (Minat Belajar Siswa) skornya adalah 2303. Selanjutnya untuk mengetahui keadaan atau gambaran tiap-tiap dimensi digunakan perhitungan sebagaimana tabel dibawah ini:

Tabel 4.31**Nilai Rata-Rata Skor Penilaian Variabel Y**

Dimensi	Skor	Nilai Skor (NS)	Nilai Harapan (NH)	$\frac{NS \times 100}{NH}$	Kategori Nilai
Minat Belajar Siswa	2303	$\frac{2303}{58} = 39,70$	$10 \times 5 = 50$	$\frac{39,70 \times 100}{50} = 79,4\%$	Baik

Dengan demikian dapat dijelaskan bahwa nilai rata-rata skor penelitian yang diperoleh masing-masing variabel dari penyebaran angket Minat Belajar (Y) memperoleh presentase 79,4% yang termasuk kategori "Baik". Yang mana kategori tersebut diantaranya, yaitu:

81% - 100% : Kriteria Sangat Baik

61% - 80% : Kriteria Baik

41% - 60% : Kriteria Cukup Baik

21% - 40% : Kriteria Kurang Baik

0% - 20% : Kriteria Tidak Baik

3. Pengaruh Penerapan Media Aplikasi SiPintar Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas VIII A dan VIII B

1. Analisis Regresi Linier Sederhana

Untuk hasil analisis data, peneliti menggunakan teknik Analisis Regresi Linier Sederhana. Regresi Linier Sederhana adalah hubungan secara linier antara satu variabel independen (X) dan variabel dependen (Y). Analisis ini untuk mengetahui arah hubungan antara variabel.

Tabel 4.32

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std Error of the Estimate
1	.950	.902	.900	1.339

Dari tabel *Model Summary* di atas dapat dianalisis :

- 1). Menunjukkan bahwa hubungan (korelasi) antara Media Aplikasi SiPintar dengan Minat Belajar Siswa yaitu $r = 0,950$. Dikatakan signifikan.
- 2). Kontribusi yang disumbangkan dari Pengaruh Penerapan Media Aplikasi SiPintar (X) terhadap Minat Belajar Siswa (Y) adalah 90,2% sedangkan 9,8% variabel Y (Minat Belajar Siswa) dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.

Tabel 4.33

ANOVA^b

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig
1	921.636	1	921.636	514.157	000
Regression	100.381	56	1.793		
Residual	1022.017	57			
Total					

a.Predictors: (Constants), Penerapan Media Aplikasi SiPintar

b.Dependent Variable : Minat Belajar Siswa

Dari tabel *Uji Signifikan ANOVA* di atas dapat dianalisis :

Tabel uji signifikansi diatas, digunakan untuk menentukan taraf signifikansi atau linieritas dari regresi. Kriteria dapat ditentukan berdasarkan uji nilai signifikansi (Sig), dengan ketentuan nilai $Sig < 0,05$. Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai $Sig. = 0,00$, berarti $Sig.<$ dari kriteria signifikan (0,05).

Dengan demikian model persamaan regresi berdasarkan data penelitian adalah signifikan, atau model persamaan regresi memenuhi kriteria.

Tabel 4.34

Coefficients^a

Model	Undstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig
	B	Std. Error			
1					
(Constant)					
Media	9.798	1.331		7.363	.000
Aplikasi SiPintar	.760	.033	.950	22.675	.000

a. Dependent Variable: minat belajar siswa

Dari tabel *Coefficients* di atas dapat dianalisis :

Dari tabel *Coefficients* menunjukkan bahwa model persamaan regresi untuk memperkirakan tingkat Minat Belajar Siswa yang dipengaruhi oleh Media Aplikasi SiPintar adalah $Y = 9.798 + 0.760X$. Dimana Y adalah Minat Belajar Siswa, sedangkan X adalah Media Aplikasi SiPintar.

Dari persamaan di atas dapat dianalisis beberapa hal, antara lain :

1. Bila dilaksanakan Penerapan Media Aplikasi SiPintar ($X=0$), maka diperkirakan akan mampu meningkatkan Minat Belajar Siswa sebanyak 9,80%, sedangkan bila sudah dilaksanakan Penerapan

Media Aplikasi SiPintar 1 kali ($X=1$), maka diperkirakan akan mampu meningkatkan Minat Belajar Siswa sebanyak $9,80 + 0,80 = 10,6\%$

2. Koefisien regresi $b = 0,760$ mengidentifikasi besaran penambahan tingkat Minat Belajar Siswa untuk Media Aplikasi SiPintar.

Persamaan regresi $Y = 27,113 + 0,7633X$ yang digunakan sebagai dasar untuk memperkirakan tingkat Minat Belajar Siswa yang dipengaruhi oleh penerapan Media Aplikasi SiPintar akan di uji valid atau tidaknya. Untuk menguji ke valid-an persamaan regresi digunakan dua cara, yaitu berdasarkan uji t dan berdasarkan probabilitas.

1. Uji Hipotesis

- a. Berdasarkan Uji-t

Langkah-langkahnya adalah :

1. Membuat Hipotesis dalam bentuk kalimat.

H_0 : tidak terdapat pengaruh Media Aplikasi SiPintar terhadap Minat Belajar Siswa.

H_a : terdapat pengaruh Media Aplikasi SiPintar terhadap Minat Belajar Siswa.

2. Membuat Hipotesis dalam bentuk model statistik.

$H_0: p = 0$

$H_a: p \neq 0$

3. Kaedah pengujian

Jika, $t_{hitung} < \underline{t_{tabel}}$ maka H_0 diterima.

Jika, $t_{hitung} > \underline{t_{tabel}}$ maka H_0 ditolak.

Dari tabel coefficients (a) diperoleh $t_{hitung} = 22.675$

Nilai t_{tabel} dapat dicari menggunakan tabel t-student.

$$\begin{aligned} T_{tabel} &= (a/2) (n-2) \\ &= (0,05/2) (58-2) \\ &= (0,025) (56) \\ &= 1,4 \end{aligned}$$

4. Membandingkan t_{tabel} dan t_{hitung} .

Ternyata $t_{hitung} = 22.675 \geq t_{tabel} = 1,4$ maka H_0 ditolak.

5. Membuat Keputusan

Terdapat pengaruh yang signifikan antara Media Aplikasi SiPintar terhadap Minat Belajar Siswa.

b. Berdasarkan Teknik Probabilitas

Langkah-langkahnya adalah :

1. Membuat Hipotesis dalam bentuk kalimat.

H_0 : tidak ada pengaruh Media Aplikasi SiPintar Terhadap Minat Belajar Siswa.

H_a : terdapat pengaruh antara Media Aplikasi SiPintar Terhadap Minat Belajar Siswa.

2. Membuat Hipotesis dalam bentuk model statistic.

$H_0 : p = 0$

$H_a : p \neq 0$

3. Menentukan kriteria penguji.

Jika : $\text{Sig} < \underline{a}$, maka H_0 ditolak.

Jika : $\text{Sig} > \underline{a}$, maka H_0 diterima.

Dari tabel coefficients (a) diperoleh nilai $\text{Sig} = 0,000$ nilai a , karena uji dua sisi maka nilai a nya dibagi 2, sehingga nilai $a = 0,05/2 = 0,025$.

4. Membandingkan t_{tabel} dan t_{hitung} .

Ternyata : $\text{Sig} = 0,000 \leq 0,025$ maka H_0 ditolak.

5. Membuat keputusan

Terdapat pengaruh yang signifikan antara Penerapan Media Aplikasi SiPintar terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas VIII A dan VIII B.

C. Pembahasan

Dengan demikian, hasil penelitian yang berjudul “*Pengaruh Penerapan Media Aplikasi SiPintar Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas VIII di MTs. Assa’adah 1 Bungah Gresik*” terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X (Media Aplikasi SiPintar) dengan variabel Y (Minat Belajar Siswa). Jadi, hasil ini dapat difahami secara teoritik, bahwa variabel X (Media Aplikasi SiPintar) memiliki keterpengaruh terhadap variabel Y (Minat Belajar Siswa) secara signifikan.

Penerapan Media Aplikasi SiPintar DI MTs. Assa’adah 1 Bungah masuk dalam kriteria baik. Hal ini didukung berdasarkan data hasil wawancara yang diperoleh dari operator laboratorium komputer, yakni Bapak Saidin. Beliau mengatakan bahwasannya tujuan dari diterapkannya media aplikasi sipintar di MTs. Assa’adah 1 ini agar siswa mampu mengembangkan kreativitasnya melalui kegiatan menyimak dan mengingat. Hal ini diperlukan adanya dorongan dari beberapa tenaga kependidikan, baik yang bertugas di lab. Komputer maupun point yang paling utama yaitu peran guru/pendidik yang mengajar didalam kelas dan juga dorongan dari orang tua siswa sendiri. Dengan kata lain, siswa harus tergerak dengan sendirinya agar mampu bersaing, baik dalam prestasi akademik maupun non akademik.

Sedangkan, Minat Belajar Bahasa Arab di MTs. Assa’adah 1 masuk dalam kategori baik. Hal ini didukung berdasarkan data hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Berdasarkan hasil observasi yang penulis

dapatkan, bahwasannya telah terlintas di pandangan terkait gerak-gerik siswa MTs. Assa'adah 1 yang keseluruhannya adalah siswa laki-laki. Hal ini berpengaruh kepada masing-masing individu yang sifatnya masih belum mandiri. Dalam artian, mereka akan membuka materi pelajaran bahasa arab jika disuruh oleh guru ataupun termotivasi dari teman-temannya sendiri. Kegemaran membaca atau kesenangan dalam membaca dapat diketahui ketika siswa itu tergerak dengan sendirinya untuk mempelajari materi bahasa arab, baik itu untuk membaca atau mengingat materi yang terdapat dalam sebuah kitab. Kebiasaan ini perlu ditanamkan dalam diri siswa agar ia merasa bahwa dengan mempelajari materi bahasa arab tersebut dapat menarik keinginannya untuk melakukan perubahan hal-hal lain, dengan kata lain ia mulai tertarik dan tergerak untuk mengingat materi bahasa arab.

Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh dari Guru Mata Pelajaran Bahasa Arab, bahwasannya siswa MTs. Assa'adah 1 Bungah akan tergerak melakukan kegiatan mempelajari materi bahasa arab apabila ia ditugaskan untuk mengerjakan soal-soal. Jika guru sering memanfaatkan soal-soal yang dengan materi pelajaran yang diajarkan. Maka, hal ini dengan sendirinya akan mendorong siswa untuk mempelajari materi bahasa arab kemudian ia tergerak untuk membuka buku untuk dipelajari.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Sesuai dengan tujuan yang diharapkan dari hasil penelitian di atas, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Penerapan Media Aplikasi SiPintar Di MTs. Assa'adah 1 Bungah Gresik tergolong baik. Hal ini berdasarkan hasil wawancara dengan petugas Lab. komputer yakni Bapak Saidin, yang menjelaskan bahwa penerapan media aplikasi sipintar dimulai sejak awal sekolah diliburkan, yakni pada tanggal 16 Maret 2020. Serta berdasarkan hasil analisis penelitian yang menggambarkan secara obyektif melalui prosentase skor rata-rata angket mengenai media aplikasi SiPintar yakni sebesar 78,74%.
2. Minat belajar siswa terhadap mata pelajaran bahasa arab di MTs. Assa'adah I tergolong baik. Hal ini berdasarkan hasil analisis penelitian yang menggambarkan secara obyektif melalui prosentase skor rata-rata angket mengenai Minat Belajar Siswa yakni sebesar 79,4%.
3. Ada pengaruh yang signifikan antara Penerapan Media Aplikasi SiPintar terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa

Arab Kelas VIII Di MTs. Assa'adah 1 Bungah Gresik. Hal ini dibuktikan dari hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh secara signifikan antara Penerapan Media Aplikasi SiPintar terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas VIII Di MTs. Assa'adah 1 Bungah Gresik, karena diperoleh koefisien korelasi (R) sebesar 0,950 dan koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,902 yang jika diprosentasikan menjadi 90,2%. Berdasarkan koefisien uji t dengan membandingkan t_{tabel} dan t_{hitung} . Bahwa $t_{hitung} = 22.675 > t_{tabel} = 1,4$ maka H_0 ditolak, serta berdasarkan teknik probabilitas bahwa $Sig = 0,000 < 0,025$ maka H_0 ditolak. Jadi secara teoritik, variabel X (Media Aplikasi SiPintar) berpengaruh terhadap Y (Minat Belajar Siswa) secara signifikan.

B. Saran

Berdasarkan paparan data yang diperoleh oleh penulis, maka beberapa saran yang dapat peneliti berikan kepada MTs. Assa'adah 1 Bungah Gresik diantaranya, yaitu :

1. Bagi Kepala Sekolah

Hendaknya kepala sekolah membuat inovasi mengenai program-program yang sifatnya membangun untuk kemajuan

sekolah maupun seluruh siswa agar kedepannya menjadi lebih baik lagi, serta kerjasama dari semua pihak agar senantiasa memotivasi seluruh siswa terutama dikalangan teman sebayanya dalam mengikuti kegiatan pembelajaran melalui media aplikasi sipintar dan minat belajar pada mata pelajaran bahasa arab khususnya.

2. Bagi seluruh siswa MTs. Assa'adah 1 Bungah Gresik

Hendaknya ikut berpartisipasi dan antusias dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran melalui media aplikasi sipintar yang dilakukan oleh petugas/pengelola laboratorium komputer, serta dapat menambah wawasan informasi dan pengetahuan sehingga dapat dimanfaatkan bagi lingkungan sekolah dan teman sebaya.

3. Untuk penelitian selanjutnya

Sebaiknya variabel dapat dikembangkan. Sebab tidak menutup kemungkinan penelitian yang memiliki lebih banyak variabel dapat menghasilkan kesimpulan yang lebih baik dan menghasilkan referensi yang lebih banyak dan sangat berguna bagi penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwasilah, Chaidar. 2011. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. (Bandung: Remaja Rosdakarya)
- Anshor, Ahmad Muhtadi. 2009. *Pengajaran Bahasa Arab;Media dan Metode-metodenya*. (Yogyakarta: Teras)
- Bilfaqih, Yusuf dan M. Nur Qomaruddin. 2015. *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring*. (Yogyakarta: Deepublish)
- Efendy, Ahmad Fuad. 2009. *Metode Pengajaran Bahasa Arab*. (Malang: Misykat)
- Hamid, M. Abul dkk. 2008. *Pembelajaran Bahasa Arab; Pendekatan, Metode, Strategi, Materi, dan Media*. (Malang: UIN Malang Press)
- Hermawan, Acep. 2011. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. (Bandung: Remaja Rosdakarya)
- [https://bdkjakarta.kemenag.go.id/berita/efektivitas-pembelajaran-daring-di-masa-pandemi-covid19#:~:text=Sistem%20pembelajaran%20daring%20\(dalam%20jaringan,meskipun%20siswa%20berada%20di%20rumah.](https://bdkjakarta.kemenag.go.id/berita/efektivitas-pembelajaran-daring-di-masa-pandemi-covid19#:~:text=Sistem%20pembelajaran%20daring%20(dalam%20jaringan,meskipun%20siswa%20berada%20di%20rumah.)
- <https://m.merdeka.com/mesiotda/bestpractice/begini-lho-aplikasi-sipintar-yang-diterapkan-di-sekolah-kudus-170316.m.html>
- <https://www.rijal09.com/2016/11/pengertian-minat-belajar.html?m=1>
- Izzan, Ahmad. 2011. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. (Bandung: Humaniora)
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran : Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta : Sebuah Pendekatan Baru. (Jakarta : Gaung Persada Pers)
- Nuha, Ulin. 2016. *Ragam Metodologi & Media Pembelajaran Bahasa Arab*. (Yogyakarta: DIVA Press)
- Nurohman, Imam Yusuf. 2016. *Makalah Peran Pembelajaran Berbasis Komputer dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V MI Ma'arif Patihan Wetan Babadan*.
- Sadiman, Arief S. Dkk. 2006. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada)

- Sugiyono, 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. (Bandung: ALFABETA)
- Suyono dan Hariyanto. 2015. Implementasi Belajar dan Pembelajaran. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya)
- Syakur, Muhtadi. 2013. Psikologi Pendidikan dan Belajar. (Gresik: STAI-Q PRESS)
- Tim Penyusun LPPM IAI QOMARUDDIN. 2010. Buku Pedoman Penulisan Karya Ilmiah. Bungah: LPPM IAI Qomaruddin Gresik.
- Vaizey, John. 1987. Pendidikan Di Dunia Modern. (Jakarta: CV Haji Masagung)

LAMPIRAN-LAMPIRAN