

BAB II LANDASAN TEORI

A. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas pengaruh media digital berbasis “Hotpotatoes” dalam pembelajaran, termasuk minat belajar peserta didik. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Bangun Widodo pada jurnal *Pendidikan Profesi Guru* dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pemanfaatan Media TTS Aplikasi Hotpotatoes di SDN Growong Lor 01” menjelaskan media TTS berbasis Hotpotatoes terbukti lebih efektif sebagai media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik sekolah dasar, karena tidak hanya menyajikan soal dalam bentuk permainan interaktif media ini juga dapat mendorong peserta didik lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran (Widodo, 2020).

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Fitriya Agustriani pada *AXIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran Hotpotatoes Materi Operasi Aljabar untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Al Hidayah Karangduren Tahun Pelajaran 2018/2019” menjelaskan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis teknologi (Hotpotatoes) mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan keaktifan serta pencapaian hasil belajar peserta didik pada materi yang dianggap sulit (Agustriani, 2019).

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Viska Mai Randa, dkk pada jurnal *Intellect: International Journal of Innovation Learning and Technology* yang berjudul “Desain Media Evaluasi pembelajaran TIK Menggunakan Aplikasi Hotpotatoes di MTsN 6 Solok menjelaskan bahwa media evaluasi ini layak digunakan dan terbukti efektif dalam membantu proses pembelajaran di kelas VIII MTsN 6 Solok. Tidak hanya itu, media ini juga mempermudah guru dalam proses evaluasi dikarenakan hasil dapat dilihat setelah pengerjaan soal tanpa koreksi manual yang membutuhkan waktu cukup lama (Randa, 2025).

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Arnelia Dwi Yasa, dkk pada jurnal *Ilmiah Sekolah Dasar* yang berjudul “Pengembangan E-Evaluation Berbasis Aplikasi Hotpotatoes Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar” menjelaskan bahwa e-evaluation

berbasis aplikasi *Hotpotatoes* bisa dijadikan alternative evaluasi pembelajaran yang inovatif dan menyesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran di era revolusi industry 4.0. Hal ini dibuktikan melalui data yang telah divalidasi oleh tim ahli dengan hasil media *Hot Potatoes* sangat praktis digunakan (Yasa, 2020)

Kelima, penelitian yang dilakukan Yani Sukriah Siregar, dkk pada jurnal ilmiah *Kampus Mengajar* yang berjudul “Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Media Pembelajaran yang Menarik pada Masa Pandemi Covid 19 di SD Swasta HKBP 1 Padang Sidempuan” menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang dirancang dan relevan dengan materi mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan inovatif sehingga berpengaruh dalam meningkatkan keefektifan peningkatan minat belajar peserta didik terutama pada masa pandemi Covid-19 (Siregar, 2022)

Keenam, penelitian yang dilakukan oleh Arman Berkat Cristian Waruru dan Debora Sitinjak pada jurnal Pendidikan MIPA yang berjudul “Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Kimia” menjelaskan bahwa multimedia interaktif yang berbasis simulasi dan video dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman peserta didik yang dibuktikan dengan meningkatnya hasil post-test yang diberikan oleh peneliti (Waruwu, 2022).

Dari paparan tersebut, bisa dilihat bahwa penelitian terdahulu banyak menyoroti dua aspek yakni peningkatan hasil belajar dan proses evaluasi pembelajaran. Minim sekali penelitian yang mengkaji peningkatan minat belajar. Oleh sebab itu, penelitian ini memiliki kebaruan (*novelty*) yang memfokuskan media digital *Hotpotatoes* dengan menghubungkan minat belajar peserta didik. Sejauh ini belum banyak penelitian yang mengaitkan penggunaan *Hotpotatoes* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang bersifat teoretis.

B. Media Digital

1. Pengertian Media Digital

Media digital merupakan media yang berisi konten berupa teks, suara, berbagai jenis gambar dan video yang disimpan di format digital kemudian disebarluaskan melalui jaringan berbasis kabel optik broadband, satelit dan sistem gelombang mikro Media ini juga gabungan berbagai media mulai dari format file yang dikemas menjadi

file digital yang bertujuan menyampaikan pesan kepada publik dengan tampilan menarik. Penggunaan media mempermudah penyampaian informasi secara lebih efisien dan interaktif

Awal mula istilah media dikenal dengan alat peraga, kemudian dengan istilah *audio visual aids* (alat bantu pandang/dengar). Dalam etimologi, media merupakan bentuk jamak dari *medium* yang berasal dari bahasa latin *medius* artinya tengah. Media bisa diartikan sebagai penengah atau perantara. Media menurut KBBI adalah alat atau sarana komunikasi yang bertujuan menyampaikan suatu informasi. Media juga merupakan segala jenis bentuk alat baik audio visual, grafis yang dapat mempermudah dan meneruskan semua bentuk informasi (Marlinda, 2023)

2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Ada tiga jenis media pembelajaran, yakni:

a) Media Visual

Media Visual merupakan alat belajar yang berisikan pesan dan informasi dalam penyampaian materi pelajaran yang menyajikan tampilan menarik dan kreatif dengan menggunakan indera penglihatan. Media visual juga memiliki beberapa macam seperti, gambar atau foto, peta konsep, dan poster.

b) Media Audio

Media Audio merupakan jenis media pembelajaran berisikan materi pelajaran yang disajikan secara kreatif dengan menggunakan indera pendengaran saja. Media audio memiliki beberapa macam seperti, laboratorium bahasa dan radio. Media ini akan berhasil jika diterapkan bagi peserta didik yang telah memiliki kemampuan dalam berfikir abstrak.

c) Media Audio Visual

Media Audio Visual adalah jenis pembelajaran yang berisikan pesan dan materi pelajaran yang dibuat secara menarik menggunakan indera pendengaran dan penglihatan karena media ini berupa suara dan gambar (Susanti, 2017).

Pada pemaparan di atas, media digital *Hotpotatoes* dapat dikategorikan pada kelompok media visual, karena aplikasi ini memiliki beberapa tampilan gambar atau foto yang menarik sehingga dapat digunakan untuk menyampaikan materi agar suasana belajar tidak monoton dan membosankan.

3. Aplikasi “Hotpotatoes”

Hotpotatoes merupakan sebuah aplikasi perangkat lunak yang berfungsi membuat berbagai jenis latihan soal interaktif berbasis web. Aplikasi ini dikembangkan oleh Universitas of Victoria tepatnya di Kanada dan digunakan dalam bidang pendidikan untuk membuat bank soal yang menarik. Aplikasi ini juga digunakan untuk membuat materi pembelajaran digital dengan berbagai soal seperti pilihan ganda, teka-teki silang, mencocokkan dan lain sebagainya. *Hotpotatoes* memudahkan pendidik ketika pembelajaran online maupun offline karena hasil soal yang telah dibuat dapat langsung di unggah ke server LMS (Learning Management System) sehingga dapat dicetak, disimpan dalam format web (Bustang, 2022).

Aplikasi *Hotpotatoes* memiliki enam program utama, yakni:

- a) JCloze: membuat latihan soal isial (fill in the blanks)
- b) JQuiz: membuat latihan soal dengan jenis pilihan ganda, jawaban singkat, multi-pilihan, dan hybrid
- c) JCross: membuat latihan soal teka teki silang
- d) JMatch: membuat latihan soal dengan mencocokkan kolom kiri dan kanan
- e) JMix: membuat latihan soal dengan mengacak kalimat
- f) The Masher: menggabungkan berbagai jenis latihan soal menjadi satu (Fitri, 2024).

Tidak hanya itu, aplikasi *Hotpotatoes* juga memiliki banyak keunggulan, diantaranya mempermudah guru dalam penyusunan soal dengan tipe latihan yang bervariasi dan dapat menciptakan suasana belajar lebih menyenangkan yang dibuktikan dengan pemaparan penelitian terdahulu. Kemudian dapat digunakan secara online maupun offline secara gratis dan dapat diunduh serta digunakan bebas untuk pendidik, mendukung berbagai format output termasuk halaman web interaktif dan SCORM untuk LMS. Selain itu, aplikasi ini minim penggunaan kertas dan pasti ramah lingkungan (Bustang, 2022).

4. Manfaat Media Digital

Interaksi antara pendidik dan peserta didik merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk menjembatani komunikasi supaya berjalan lebih efektif diperlukan bantuan media pembelajaran (Marlinda, 2023). Media digital merupakan salah satu dari bentuk media pembelajaran. Manfaat media digital mampu mendorong peserta didik terlibat dalam pembelajaran dengan

menggunakan video interaktif dan poster inovatif yang dapat meningkatkan keterlibatan dan keaktifan peserta didik dengan materi yang disampaikan. Antusias peserta didik juga meningkat disebabkan adanya media digital. Peserta didik merasa termotivasi dalam proses pembelajaran dan dapat berimajinasi terhadap materi yang disajikan. Tidak hanya itu, pemahaman materi yang disampaikan oleh pendidik juga menjadi lebih praktis dan mudah dipahami dengan menggunakan media digital untuk mencapai tujuan pembelajaran (Nugraha, 2024).

Penggunaan media digital dapat mempermudah peserta didik belajar kapanpun yang mereka mau. Materi didalamnya juga dapat diperbaharui dengan cepat oleh pendidik dengan berbagai sumber belajar (Alga, 2024). Proses pembelajaran yang menggunakan media digital dapat membangun partisipasi peserta didik dalam kegiatan belajar disekolah, yang pada gilirannya dapat memberikan dukungan seperti motivasi belajar dan minat mereka terhadap pembelajaran.

Manfaat media digital dalam hasil penelitian Mariana, dkk. (2021) menjelaskan bahwa sebagai interaksi antar peserta didik dan peserta didik maupun antar peserta didik dan pendidik. Memfasilitasi pendidik untuk menyampaikan materi ajar secara online tanpa tatap muka. Media digital juga sebagai media transfer informasi dan interaksi selama pembelajaran jarak jauh dan membantu pekerjaan agar lebih efektif dan efisien sebagai proses agar menyelesaikan permasalahan belajar (Jediut, 2021).

5. Kelebihan dan Kekurangan Media Digital

Media pembelajaran berbasis digital sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran terutama di era globalisasi sehingga terdapat kelebihan maupun kekurangan dalam implementasinya. Media digital mampu menyajikan berbagai kelebihan, baik dari fitur-fitur di aplikasi dan tampilan tampilan yang menarik perhatian peserta didik. Salah satu kelebihan media digital adalah luasnya sumber pengetahuan yang dapat digapai oleh peserta didik (Yuniarti, 2023). Mereka dapat mengakses ilmu pengetahuan melalui sumber digital internet sehingga sangat memudahkan peserta didik. Bahkan, cukup menggunakan *handphone* saja, peserta didik dapat mengetahui informasi yang dibutuhkan. Penghematan biaya juga termasuk kelebihan media digital karena pembelajaran dapat dilaksanakan dimana saja dan kapan saja tanpa harus menggunakan fasilitas gedung dan ruangan juga tidak membutuhkan biaya transportasi untuk ke sekolah (Yazid, 2024). Hanya saja, media digital harus menggunakan jaringan internet sehingga masih mengeluarkan biaya

untuk membeli paket data dan wifi. Akan tetapi hal ini tidak menjadi faktor utama dalam pengeluaran biaya.

Selain memiliki manfaat dan kelebihan, secara keseluruhan media digital tak selalu memiliki dampak baik sehingga terdapat kekurangan didalamnya. Media digital memiliki beberapa kekurangan seperti terbatasnya akses internet yang lokasi sekolah berada di pelosok desa. Hal ini menjadi tantangan utama bagi mereka yang berada di pedalaman sehingga kesulitan untuk menggunakan media digital. Berkurangnya interaksi dengan pendidik jika dibandingkan dengan penerapan media konvensional yang dilakukan langsung tatap muka sehingga terciptanya komunikasi selama pembelajaran berlangsung (Yazid, 2024).

C. Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Minat secara bahasa “kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu”. Minat merupakan suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktifitas tanpa ada yang memerintah. Minat juga termasuk penerimaan terhadap suatu hubungan antara diri sendiri dan diluar diri. Minat bersifat relatif yang menetap pada diri seseorang. Menurut Sardiman, minat diartikan sebagai suatu keadaan yang terjadi jika seseorang melihat ciri-ciri yang dihubungkan dengan keinginan-keinginannya sendiri (Jamaluddin, 2016). Minat memiliki keterikatan dengan belajar. Jika belajar tidak disertai dengan adanya minat maka akan terasa membosankan. Faktanya, tidak semua peserta didik belajar didorong oleh faktor minatnya sendiri, ada yang mengembangkan minatnya melalui pengaruh dari pendidik, temannya, orang tuanya, dan lingkungannya. Maka dari itu, sekolah harus memfasilitasi situasi dan kondisi yang bisa merangsang minat peserta didik terhadap belajar.

Minat memiliki pengaruh yang besar terhadap sikap perilaku dan kehidupan peserta didik. Peserta didik yang berminat dalam pembelajaran akan berusaha lebih keras dibandingkan dengan peserta didik yang kurang berminat. Dari paparan yang telah disebutkan, kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung lama tanpa adanya rasa jenuh ketika seseorang merasa senang mengalami proses tersebut. Ketika seseorang berminat dalam kegiatan belajar, maka lebih mudah untuk memusatkan perhatian, perasaan dan pikiran dalam proses tersebut (Nisa, 2015).

2. Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat belajar juga memiliki beberapa faktor-faktor tertentu. Berikut faktor yang mempengaruhi minat belajar berupa faktor internal dan faktor eksternal.

a) **Faktor Internal**

Faktor internal merupakan suatu hal yang menarik perhatian peserta didik yang berasal dari dalam diri, seperti rasa ingin tahu, motivasi dan kebutuhan peserta didik. Seseorang yang memiliki cita-cita dan impian akan mempengaruhi minat belajarnya sebab akan tertanam semangat belajar yang tinggi. Faktor ini memiliki peran karena benar-benar berasal dari diri sendiri sehingga memiliki jangka waktu yang cukup panjang (Putri J. D., 2022). Salah satu contoh faktor internal yang dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik adalah persepsi atau tanggapan peserta didik. Jika peserta didik memiliki persepsi yang baik terhadap materi pembelajaran, maka cenderung akan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan akan mempengaruhi minat belajarnya terhadap materi tersebut.

b) **Faktor Eksternal**

Faktor eksternal merupakan hal-hal yang membuat peserta didik tertarik dari luar dirinya sendiri seperti orang tua, guru, teman, dan lingkungan sekitarnya. Faktor eksternal terdiri dari dukungan keluarga, dan suasana belajar.

1) Dukungan Keluarga

Motivasi terbesar dari luar diri peserta didik berasal dari dukungan orang tua. Mereka termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran di sekolah dengan mendapat dukungan dari orang tuanya. Lingkungan keluarga memiliki pengaruh besar terhadap minat belajar peserta didik. Salah satu bentuk dukungan orang tua terhadap minat belajar peserta didik adalah pendampingan belajar saat berada di rumah, sehingga mampu menumbuhkan motivasi pada peserta didik. Tidak hanya itu, orang tua juga dapat mengetahui perkembangan kemampuan anaknya dalam proses pembelajaran.

2) Suasana Belajar

Situasi dan kondisi dalam proses pembelajaran juga memiliki pengaruh terhadap peserta didik. Situasi pembelajaran mereka yang kurang kondusif dapat mengganggu minat belajar peserta didik dikarenakan suasana yang ramai diluar kelas ada ada faktor tertentu, misalnya. Pengendalian situasi saat berlangsungnya pembelajaran yang orang

tua berikan juga mampu membuat peserta didik tenang sehingga pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan lancar.

3) Fasilitas Belajar

Sarana prasarana yang mendukung proses kegiatan belajar mengajar yang meliputi akses jaringan internet dan handphone untuk menunjang kegiatan tersebut perlu difasilitasi. Lingkungan sekolah termasuk dalam faktor eksternal yang dapat mempengaruhi proses belajar seorang peserta didik. Tidak hanya peserta didik, pendidik juga memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Kendala yang seringkali dialami oleh pendidik kurangnya akses internet yang mendukung dan kapasitas memori handphone yang tidak cukup sehingga berkaitan dengan berkurangnya semangat dan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran (Mesra, 2021).

D. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

1. Pengertian Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah dalam KBBI memiliki arti asal-usul (keturunan) silsilah, peristiwa yang benar terjadi pada masa lalu. Sedangkan peradaban dalam KBBI adalah identik dengan kemajuan lahir bati baik dalam kebudayaan dan kecerdasan. Seringkali ditemukan masyarakat belum bisa membedakan antara peradaban dan kebudayaan, padahal keduanya memiliki perbedaan yang signifikan. Kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta "*buddhaya*" yang artinya "budi" atau "akal", dalam bahasa Arab "*tsaqafah*" dan dalam bahasa Inggris "*culture*" sehingga memiliki makna hal hal yang bersangkutan dengan budi dan akal (Tarigan, 2023).

Menurut Anding Kusdiana, Sejarah berasal dari bahasa Arab dari kata "*syajarah*" yang berarti pohon dan dalam bahasa Indonesia berarti silsilah atau keturunan. Sejarah kebudayaan Islam juga salah satu mata pelajaran yang mendalami tentang asal-usul, peranan kebudayaan dan peradaban Islam dan tokoh-tokoh yang berpengaruh pada masa itu, dimulai dari perkembangan pada masa Rasulullah hingga masyarakat modern saat ini (Ikhsan, 2022).

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam bukan hanya bertujuan untuk memberikan pengetahuan, tetapi juga menanamkan nilai-nilai seperti toleransi dan keberanian. Dengan adanya pembelajaran ini, peserta didik diharapkan dapat mengambil hikmah dari peristiwa sejarah dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari (Suseno. Vebrianto, 2025). Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki

beberapa aspek utama seperti Tarikh yang menjelaskan peristiwa yang membentuk dunia Islam, kehidupan Nabi Muhammad SAW dan penyebaran Islam ke berbagai wilayah. Kemudian, *Thaqafah* atau kebudayaan yang meliputi tradisi dan nilai-nilai yang menjadi ciri khas masyarakat Islam. Lalu, *Hadharah* atau peradaban yang membahas tentang pencapaian besar umat Islam dalam berbagai bidang yang berdampak global (Bulqis, 2025).

2. Tujuan Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Bukan hanya sekedar mengetahui pengertian atau gambaran umum dari suatu hal untuk mendalaminya, tetapi juga perlu mengetahui tujuannya. Tujuan Sejarah Kebudayaan Islam untuk memberikan kontribusi berupa motivasi kepada peserta didik untuk mengenal, memahami dan menghayati sejarah kebudayaan Islam.

Selain itu, SKI juga memiliki nilai-nilai kearifan yang mampu melatih dan membentuk sikap atau perilaku peserta didik (Isnaini, 2024). Dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, peserta didik dituntut untuk mengambil *ibrah* (pelajaran) dari materi yang telah disampaikan. Tidak hanya itu, pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam juga melatih kesadaran peserta didik betapa pentingnya konteks waktu dan tempat sebagai proses yang memiliki keterkaitan dari masa lampau, kini, serta masa depan (Mahmud., 2023). Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam juga melatih daya kritis peserta didik dalam memahami kebenaran sejarah, menumbuhkan simpati dan apresiasi atas peninggalan sejarah sebagai salah satu bukti peradaban umat Islam dan mengembangkan kemampuan kognitif mereka untuk meneladani tokoh-tokoh berprestasi.

E. Kerangka Konseptual Penelitian

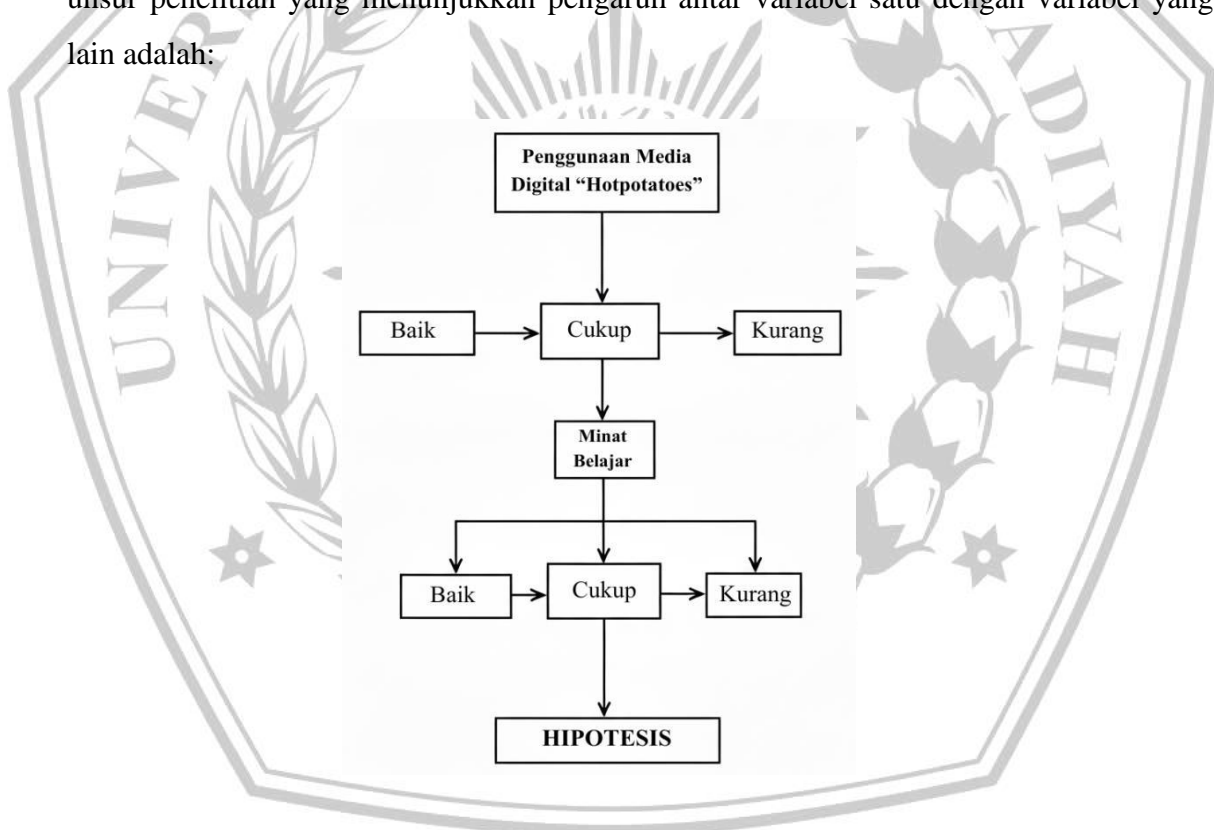
Untuk melakukan penelitian, diperlukan kerangka berpikir sebagai konsep dasar penelitian. Kerangka berpikir sering juga disebut kerangka konseptual yang merupakan model konsep-tual tentang teori yang berkaitan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai suatu masalah yang penting (Syahputri, 2023).

Kerangka berpikir merupakan suatu rancangan yang digunakan untuk mempermudah peneliti dalam menyelesaikan penelitian yang telah disusun. Kerangka berpikir disusun dalam bagian-bagian penting yang harus dikerjakan terlebih dahulu. Peneliti juga harus memulai dengan observasi, melakukan kajian pustaka serta mencari kebenaran yang berhubungan dengan topik pembahasan.

Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa kerangka berfikir adalah hubungan antara 2 variabel yang menghasilkan sebab dan akibat dengan tujuan menjawab permasalahan dalam penelitian. Maka, kerangka berfikir yang penulis sajikan sebagai berikut:

1. Pengaruh media digital *Hotpotatoes* merupakan variabel bebas (x) yang akan memberikan pengaruh terhadap variabel terikat (y)
2. Minat belajar peserta didik merupakan variabel terikat (y) yang muncul disebabkan adanya variabel bebas (x)
3. Semakin baik penggunaan media digital *Hotpotatoes* yang diterapkan oleh guru PAI, maka semakin baik pula minat belajar peserta didik

Berdasarkan paparan teori diatas, berikut skema sederhana yang berisi uraian pokok unsur penelitian yang menunjukkan pengaruh antar variabel satu dengan variabel yang lain adalah:



F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan atau kemungkinan jawaban dari masalah yang diajukan. Hipotesis juga merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Pinton, 2022). Dugaan tersebut dapat

menjadi benar apabila terbukti dan fakta-fakta memvalidasinya. Sedangkan dugaan tersebut juga dapat menjadi salah apabila tidak terbukti melalui hasil penelitian.

Hipotesis digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang disampaikan dalam bentuk pernyataan berdasarkan logika berbasis teori dan fenomena actual yang ditemukan dilapangan (Yam, 2021), selain itu hipotesis juga dilakukan untuk mengetahui apakah variabel X memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependent y. untuk melakukan uji hipotesis, maka peneliti harus menentukan dan mengumpulkan sampel, membuat instrument, menyebarkan angket dan mengikuti prosedur yang akan menuntun dalam pencarian data yang dibutuhkan. Hipotesis yang kebenarannya masih harus diuji secara empiris:

1. Hipotesis Kerja (H_a)

Ada pengaruh media digital *Hotpotatoes* terhadap peningkatan minat belajar peserta didik mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas 9 di MTs Muhammadiyah 1 Malang

2. Hipotesis Nihil (H_o)

Tidak ada pengaruh media digital *Hotpotatoes* terhadap peningkatan minat belajar peserta didik mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas 9 di MTs Muhammadiyah 1 Malang