

TESIS

**PENGARUH PEMANFAATAN BERKAHDIGITAL.LINK
TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI
PESERTA DIDIK SMP NEGERI 6 TASIKMALAYA
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**



**ASEP KURNIAWAN KAUSTAR
21502300034**

**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
SEMARANG
2025/1447**

PRASYARAT GELAR

PENGARUH PEMANFAATAN BERKAHDIGITAL.LINK TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI PESERTA DIDIK SMP NEGERI 6 TASIKMALAYA TAHUN PELAJARAN 2024/2025

TESIS

Untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Agama Islam dalam Program Studi
S2 Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Sultan Agung.



ASEP KURNIAWAN KAUSTAR
21502300034

**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
SEMARANG
2025/1447**

PERSETUJUAN

**PENGARUH PEMANFAATAN BERKAHDIGITAL.LINK
TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI
PESERTA DIDIK SMP NEGERI 6 TASIKMALAYA TAHUN
PELAJARAN 2024/2025**

Oleh: Asep Kurniawan Kaustar

NIM 21502300034

Pada tanggal 10 Januari 2025 telah disetujui oleh :

Pembimbing I,

Pembimbing II,

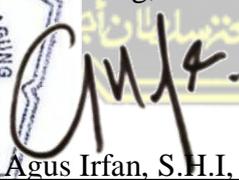

Asmaji Muchtar, Ph.D.
NIK. 211523037


H. Sarjuni, S.Ag., M.Hum.
NIK.211596009

Mengetahui:

Program Magister Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Sultan Agung

Semarang, Ketua,


Dr. Agus Irfan, S.H.I, M.PI.
NIK 210513020

ABSTRAK

Asep Kurniawan Kaustar (2025): Pengaruh Pemanfaatan Berkahdigital.link Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Peserta Didik SMP Negeri 6 Tasikmalaya Tahun Pelajaran 2024/2025

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pemanfaatan Berkahdigital.link terhadap motivasi dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI & BP) peserta didik di SMP Negeri 6 Tasikmalaya. Platform ini dirancang untuk menyediakan materi pembelajaran interaktif berbasis digital dengan fitur-fitur seperti video pembelajaran, kuis, simulasi, dan latihan soal. Metode penelitian yang digunakan adalah quasi-eksperimen dengan desain pretest-posttest pada satu kelompok. Sampel terdiri atas 64 peserta didik kelas IX yang dipilih secara purposive. Data penelitian diperoleh melalui tes hasil belajar, kuesioner motivasi, dan observasi aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada motivasi belajar peserta didik, dengan skor rata-rata meningkat dari 3,5 menjadi 4,3 pada skala Likert 5 poin setelah intervensi. Hasil belajar peserta didik juga menunjukkan peningkatan signifikan, dari rata-rata skor pretest sebesar 71,09 menjadi 86,25 pada posttest. Analisis statistik menggunakan uji Wilcoxon Signed-Rank menghasilkan nilai $p < 0,001$, menunjukkan pengaruh yang sangat signifikan. Fitur-fitur Berkahdigital.link terbukti meningkatkan keterlibatan peserta didik, memperkuat pemahaman materi, dan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan tugas. Dari hasil penelitian bahwa Berkahdigital.link merupakan platform digital yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar PAI & BP. Integrasi teknologi digital semacam ini direkomendasikan untuk mendukung pembelajaran yang inovatif, relevan dengan kebutuhan peserta didik, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi di era digital. Penelitian lanjutan disarankan untuk mengeksplorasi pengaruh platform ini pada aspek lain seperti pengembangan karakter peserta didik.

Kata kunci: *Berkahdigital.link, motivasi belajar, hasil belajar, Pendidikan Agama Islam, teknologi pembelajaran*

ABSTRACT

Asep Kurniawan Kaustar (2025): *The Influence of Utilizing Berkahdigital.link on Learning Motivation and Learning Outcomes in Islamic Religious Education and Character Education of Students at SMP Negeri 6 Tasikmalaya in the 2024/2025 Academic Year*

This study aims to analyze the influence of utilizing Berkahdigital.link on students' learning motivation and outcomes in Islamic Religious Education and Character Education (PAI & BP) at SMP Negeri 6 Tasikmalaya. This platform is designed to provide interactive digital-based learning materials featuring instructional videos, quizzes, simulations, and practice questions. The research employed a quasi-experimental method with a one-group pretest-posttest design. The sample consisted of 64 ninth-grade students selected purposively. Data were collected through learning outcome tests, motivation questionnaires, and observations of students' activities during the learning process.

The findings showed a significant increase in students' learning motivation, with the average score rising from 3.5 to 4.3 on a 5-point Likert scale after the intervention. Learning outcomes also improved significantly, with the average pretest score increasing from 71.09 to 86.25 in the posttest. Statistical analysis using the Wilcoxon Signed-Rank test yielded a p-value of < 0.001 , indicating a highly significant effect. The features of Berkahdigital.link were proven to enhance student engagement, reinforce understanding of the material, and improve students' task performance.

These results suggest that Berkahdigital.link is an effective digital platform for enhancing both motivation and learning outcomes in PAI & BP. The integration of such digital technologies is recommended to support innovative learning that aligns with students' needs and adapts to technological advancements in the digital age. Further research is recommended to explore the platform's impact on other aspects such as students' character development.

Keywords: Berkahdigital.link, learning motivation, learning outcomes, Islamic Religious Education, educational technology

PERNYATAAN KEASLIAN DAN PERSYARATAN PUBLIKASI

Bismillahirrahmanirrohim.

Dengan ini saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

Tesis yang berjudul: “Pengaruh Pemanfaatan Berkahdigital.link Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Peserta Didik SMP Negeri 6 Tasikmalaya Tahun Pelajaran 2024/2025” beserta seluruh isinya adalah karya penelitian saya sendiri dan tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik, serta tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang tertulis dengan acuan yang disebutkan sumbernya, baik dalam naskah karangan dan daftar pustaka. Apabila ternyata di dalam naskah tesis ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiasi, atau pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, maka saya bersedia menerima sanksi, baik Tesis beserta gelar magister saya dibatalkan serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Tasikmalaya, 10 Januari 2025

Yang membuat pernyataan,




Asep Kurniawan Kaustar
NIM. 21502300034

PENGESAHAN

PENGARUH PEMANFAATAN BERKAHDIGITAL.LINK
TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI
PESERTA DIDIK SMP NEGERI 6 TASIKMALAYA
TAHUN PELAJARAN 2024/2025

Oleh: Asep Kurniawan Kaustar

NIM. 21502300034.

Tesis ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Program Magister
Pendidikan Agama Islam Unissula Semarang Tanggal: 18 Januari 2025

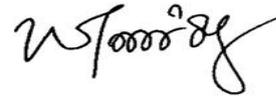
Dewan Penguji Tesis,

Penguji 1,



Dr. Agus Irfan, S.H.I., M.P.I.
NIK 210513020

Penguji 2,



Dr. Warsiyah, S.Pd.I., M.S.I.
NIK. 211521035

Penguji 3,



Dr. Toha Makhshun, S.Pd.I., M.Pd.I.
NIK 211514022

Mengetahui;
Program Magister Pendidikan Agama Islam
Universitas Islam Sultan Agung Semarang,
Ketua,



Dr. Agus Irfan, S.H.I., M.P.I.
NIK 210513020

PERSEMBAHAN

Segala puji hanya milik Allah Subhanahu wa Ta'ala, yang dengan limpahan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya, telah memberikan kekuatan, kesabaran, serta keteguhan hati hingga karya ilmiah ini dapat terselesaikan dengan seizin-Nya.

Shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada junjungan kita, Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi Wasallam, sang pembawa cahaya keimanan dan ilmu pengetahuan, yang telah membimbing umat manusia dari zaman kejahiliyahan menuju peradaban yang penuh cahaya ilahi.

Dengan penuh kerendahan hati, kupersembahkan karya sederhana ini kepada:

- **Papah Sonhaji dan Mamah Ekawati Afiatin tercinta**, yang dengan doa, kasih sayang, dan pengorbanannya tak pernah mengenal lelah, menjadi cahaya dalam setiap langkah dan perjuanganku. Terima kasih atas segala cinta tanpa syarat yang menjadi kekuatan terbesar dalam hidupku.
- **Istriku Susila dan anak-anakku tersayang Muhammad Habib Rizqi Kautsar, Muhammad Faza Fadhil Kautsar dan Khansa Ceisa Syaqila Kautsar**, yang menjadi penyemangat dalam suka dan duka, serta sumber inspirasi dalam setiap bait doa dan kerja keras. Kehadiran kalian adalah anugerah terindah yang Allah SWT. titipkan dalam hidup ini.
- **Adik-adiku Arief Wahyu Budiman dan Eska Ayu Nursalamah**, yang selalu memberikan doa, tawa, dan semangat dari kejauhan maupun dekat. Kalian adalah anugerah yang senantiasa menguatkan untuk menjadi panutan dalam ilmu dan akhlak.
- **Para guru dan dosenku**, yang telah membimbing dengan penuh kesabaran dan keikhlasan, menyalakan pelita ilmu di tengah gelapnya kebodohan, dan membentuk karakter serta integritas ilmiah dalam diri ini.
- **Rekan GPAI SMPN 6 Tasikmalaya Drs. Saepuloh, M.SI., Ani Hanipah, S.Ag dan Hilmi Nugraha, S.Pd.**, yang telah menjadi mitra dalam pengabdian, berbagi inspirasi, semangat kolaborasi, dan perjuangan bersama dalam mendidik generasi berakhlak mulia. Semoga Allah membalas segala kebaikan dengan pahala yang tak terputus.

- **Bapak Kepala Sekolah Dr. AA. Suryana, S.Pd., M.M., seluruh Dewan Guru, Staf Tata Usaha, serta Peserta Didik SMPN 6 Tasikmalaya**, yang telah mendukung penuh proses penelitian ini baik secara teknis maupun moral. Keterlibatan kalian adalah bagian penting dalam keberhasilan penelitian ini.
- **Sahabat-sahabat GPAI dan rekan seperjuangan**, yang senantiasa hadir dalam tawa, tangis, dan perjuangan menaklukkan perjalanan akademik ini. Kebersamaan kalian adalah kenangan yang akan terus hidup dalam hati.
- **Almamater tercinta, Universitas Islam Sultan Agung (UNISSULA) Semarang**, tempat yang telah membekali pengetahuan, nilai-nilai keislaman, dan semangat pengabdian, yang akan senantiasa menjadi bagian dari jalan dakwah dan pengembangan diri.

Semoga karya ini menjadi amal jariyah, ilmu yang bermanfaat, dan langkah kecil menuju ridha Allah SWT.

Semarang, 2025



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. atas rahmat dan karunia yang dilimpahkan-Nya sehingga tesis ini terselesaikan dengan baik. Tesis ini berbicara tentang Pengaruh Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Peserta Didik Melalui Pemanfaatan Berkahdigital.link di SMP Negeri 6 Tasikmalaya Tahun Pelajaran 2024/2025.

Sholwat dan salam senantiasa tercurahkan kepada *Habibana Wa Nabiyyana* Muhammad SAW. beserta keluarganya, sahabat-sahabatnya serta semoga syafaat beliau menyertai kita di akhirat kelak.aamiin

Dalam kesempatan ini, penulis menyampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada semua pihak, yang telah memberikan bantuan berupa arahan dan dorongan selama penulis studi. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Ayah dan Ibu serta keluarga tercinta yang telah memberikan energi positif yang luar biasa selama proses penyusunan tesis.
2. Bapak Prof. Dr. H. Gunarto, S.H., S.E., Akt., M.H sebagai Rektor Universitas Islam Sultan Agung (UNISSULA) Semarang.
3. Bapak Drs. Muhammad Muhtar Arifin Sholeh, M.Lib. sebagai Dekan Fakultas Agama Islam.
4. Bapak Dr. Agus Irfan, M.PI. sebagai Ketua dan Ibu Dr. Muna Yastuti Madrah, MA sebagai Sekretaris Program Magister Pendidikan Islam Unissula Semarang, yang telah begitu banyak memberikan motivasi, serta berbagai hal yang tidak terhitung berkaitan dengan proses pendidikan penulis di Program MPI Unissula hingga penulis dapat menyelesaikan tesis.
5. Bapak Asmaji Muchtar, Ph.D selaku Pembimbing I dan Bapak H. Sarjuni, S.Ag., M.Hum. selaku Pembimbing II. Beliau berdua dengan sabar dan bijak telah membimbing penulis selama menyusun tesis ini.
6. Tim dosen penguji yang terdiri dari Bapak Dr. Agus Irfan, MPI selaku Penguji I, Dr. Warsiyah, M.SI. selaku Penguji II dan Dr. Toha Makhshun, M.Pd.I. selaku Penguji III yang telah mengevaluasi kualitas tesis.

7. Bapak Ibu Dosen Program Magister Pendidikan Agama Islam yang telah banyak membekali penulis ilmu pengetahuan dan berbagai pengalaman sehingga penulis berkembang serta mampu menyelesaikan tesis ini.
8. Bapak Kepala SMP Negeri 6, dewan guru, staf TU dan peserta didik yang telah memberikan kesempatan dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian.
9. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan namanya satu persatu yang secara tidak langsung membantu memberikan motivasi, dukungan dan doa bagi penulis untuk menyelesaikan tesis ini.

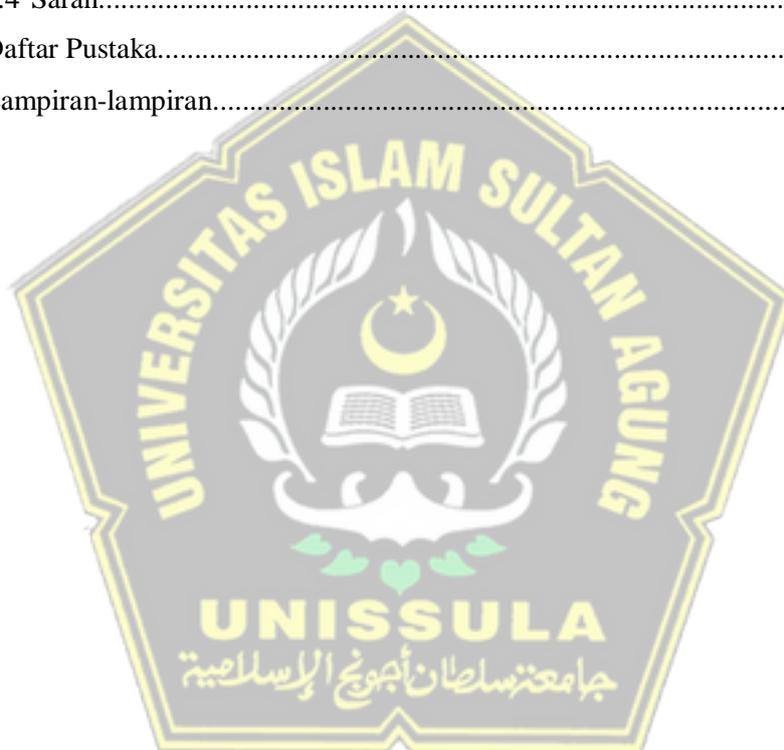
Teriring doa semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut memperoleh balasan dari Allah Swt dan dicatat sebagai amal saleh, dan semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi siapa saja yang mem-bacanya. Amin.



DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul	i
Prasyarat Gelar	ii
Persetujuan	iii
Abstrak (Indonesia)	iv
Abstract (Inggris)	v
Pernyataan	vi
Pengesahan	vii
Persembahan	viii
Kata Pengantar (ucapan terimakasih)	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Pembatasan Masalah	8
1.3 Rumusan Masalah.....	9
1.4 Tujuan Penelitian.....	10
1.5 Manfaat Penelitian.....	10
1.6 Sistematika Pembahasan.....	17
BAB II KAJIAN PUSTAKA	19
2.1 Kajian Teori	19
2.2 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan	37
2.3 Kerangka Berpikir	44
2.4 Hipotesis.....	48
BAB III METODE PENELITIAN	49
3.1 Jenis atau Desain Penelitian	49
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	53
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian	53
3.4 Variabel Penelitian	54
3.5 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	55

3.6 Validitas dan Reliabilitas Instrumen	59
3.7 Teknik Analisis Data	61
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	65
4.1 Deskriptif Data.....	65
4.2 Analisis Data.....	72
4.3 Pembahasan.....	79
BAB 5 PENUTUP.....	84
5.1 Kesimpulan.....	84
5.2 Implikasi.....	85
5.3 Keterbatasan Penelitian.....	86
5.4 Saran.....	88
Daftar Pustaka.....	90
Lampiran-lampiran.....	98



DAFTAR TABEL

Tabel 1: Instrumen Pengumpulan Data Motivasi Belajar	56
Tabel 2: Profil Sekolah SMPN 6 Tasikmalaya	63
Tabel 3: Indikator Visi Sekolah	65
Tabel 4: Misi dan tujuan sekolah.....	66
Tabel 5: Deskriptif Perbandingan Pretest dan Posttest.....	70
Tabel 6: Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk.....	71
Tabel 7: Uji Wilcoxon Signed-Ranks Test Pretest dan Posttest	72
Tabel 8: Hasil Uji Korelasi Pearson antara Motivasi dan Hasil Belajar	74
Tabel 9: Ringkasan Analisis Reliabilitas dan Implikasi Temuan Penelitian.....	75
Tabel 10: Uji Reliabilitas Instrumen Motivasi Belajar	76



DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1: Kerangka Konseptual Penelitian 43
- Gambar 2: Letak SMPN 6 Tasikmalaya dalam Peta Kota Tasikmalaya 64



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia merupakan pilar utama dalam membangun generasi muda yang cerdas, berkarakter, dan bermoral. Sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas, Pasal 3), pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Pendidikan diharapkan mampu mengantarkan generasi muda menjadi penerus bangsa yang mampu memimpin dan membawa Indonesia ke arah yang lebih baik. Namun, dalam perjalanannya, pendidikan di Indonesia masih dihadapkan dengan berbagai tantangan, salah satunya adalah rendahnya motivasi belajar peserta didik.

Hasil survei Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2018 menunjukkan bahwa skor rata-rata peserta didik Indonesia dalam bidang membaca, matematika, dan sains masih berada di bawah rata-rata negara anggota Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD) (OECD, PISA 2018 Results (Volume I)). Rendahnya motivasi belajar ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kurangnya minat terhadap materi

pembelajaran, metode pembelajaran yang kurang menarik, dan kurangnya dukungan dari orang tua dan guru.

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI & BP) merupakan mata pelajaran wajib di sekolah-sekolah di Indonesia, mulai dari tingkat Sekolah Dasar (SD) hingga Sekolah Menengah Atas (SMA). Hal ini menunjukkan komitmen pemerintah dalam membangun generasi muda yang beriman dan berakhlak mulia, sesuai dengan nilai-nilai Islam.

PAI & BP diharapkan dapat memberikan bekal kepada peserta didik untuk memahami dan mengamalkan ajaran Islam dengan baik. Materi PAI & BP meliputi berbagai aspek, seperti العقيدة (akidah), الأخلاق (akhlak), الفقه (fikih), dan sejarah Islam. Selain itu, PAI & BP juga diharapkan dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan karakter dan kepribadian Islami.

Menurut Kementerian Agama Republik Indonesia (2023):

"PAI & BP bertujuan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT, berakhlak mulia, memiliki pengetahuan dan keterampilan dasar tentang agama Islam, serta mampu hidup mandiri dan bermasyarakat dengan baik."

PAI & BP memiliki peran penting dalam membangun generasi muda yang beriman dan berakhlak mulia. Di tengah arus globalisasi dan modernisasi, PAI & BP dapat menjadi benteng bagi generasi muda agar tidak terjerumus ke dalam perilaku-perilaku negatif.

PAI & BP juga dapat membantu peserta didik dalam memahami Islam secara komprehensif, sehingga mereka tidak mudah terpengaruh oleh paham-

paham radikal dan intoleran. Namun, PAI & BP juga menghadapi beberapa tantangan, seperti:

1. Kurangnya guru PAI & BP yang berkualitas (Suparman, 2022).
2. Materi PAI & BP yang kurang kontekstual dengan kehidupan peserta didik (Rahmat, 2021).
3. Kurangnya metode pembelajaran PAI & BP yang inovatif dan menarik (Wulandari, 2020).

Untuk mengatasi tantangan tersebut, perlu dilakukan beberapa upaya, seperti:

1. Meningkatkan kualitas guru PAI & BP melalui pelatihan dan pendidikan berkelanjutan (Suparman, 2022).
2. Mengembangkan materi PAI & BP yang kontekstual dengan kehidupan peserta didik (Rahmat, 2021).
3. Menerapkan metode pembelajaran PAI & BP yang inovatif dan menarik (Wulandari, 2020).

Dengan upaya-upaya tersebut, diharapkan PAI & BP dapat menjadi mata pelajaran yang efektif dalam membangun generasi muda yang beriman dan berakhlak mulia, serta mampu menjawab tantangan zaman.

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI & BP) di era digital 4.0 dan 5.0 memiliki peran penting dalam membangun generasi muda yang beriman dan berakhlak mulia. Di era yang penuh dengan informasi dan teknologi ini, PAI & BP harus mampu beradaptasi dan memanfaatkan teknologi untuk mencapai tujuannya.

Pembelajaran digital PAI & BP dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti:

1. Pembelajaran online: Materi PAI & BP dapat disampaikan melalui pembelajaran online seperti e-learning, MOOCs, dan aplikasi edukasi lainnya.
2. Media sosial: Media sosial dapat digunakan untuk menyebarkan konten edukasi PAI & BP yang menarik dan interaktif.
3. Virtual reality (VR) dan augmented reality (AR): Teknologi VR dan AR dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar PAI & BP yang lebih nyata dan menarik.

Manfaat Pembelajaran Digital PAI & BP:

1. Meningkatkan aksesibilitas: Pembelajaran digital PAI & BP dapat diakses oleh siapa saja, di mana saja, dan kapan saja.
2. Meningkatkan interaktivitas: Pembelajaran digital PAI & BP dapat dibuat lebih interaktif dan menarik dengan menggunakan berbagai multimedia dan teknologi.
3. Meningkatkan motivasi belajar: Pembelajaran digital PAI & BP dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan gamifikasi dan simulasi.

Tantangan Pembelajaran Digital PAI & BP:

1. Kesenjangan digital: Tidak semua peserta didik memiliki akses internet dan perangkat elektronik yang memadai.
2. Keterampilan digital: Tidak semua guru PAI & BP memiliki keterampilan digital yang memadai untuk menggunakan teknologi dalam pembelajaran.

3. Konten edukasi: Konten edukasi PAI & BP digital yang berkualitas dan menarik masih terbatas.

Upaya Mengatasi Tantangan:

1. Pemerintah: Pemerintah perlu menyediakan infrastruktur digital yang memadai dan pelatihan keterampilan digital bagi guru PAI & BP.
2. Sekolah: Sekolah perlu menyediakan perangkat elektronik dan akses internet untuk mendukung pembelajaran digital PAI & BP.
3. Guru PAI & BP: Guru PAI & BP perlu mengembangkan keterampilan digitalnya dan membuat konten edukasi PAI & BP digital yang berkualitas dan menarik.

Contoh Penerapan Pembelajaran Digital PAI & BP:

1. Penggunaan e-learning: e-learning seperti Moodle, Edmodo, dan Google Classroom dapat digunakan untuk menyampaikan materi PAI & BP, mengadakan kuis dan tes online, dan berdiskusi tentang materi PAI & BP.
2. Pemanfaatan media sosial: Media sosial seperti Facebook, Instagram, dan Twitter dapat digunakan untuk menyebarkan konten edukasi PAI & BP yang menarik dan interaktif, seperti video ceramah agama, infografis, dan poster.
3. Pengembangan aplikasi edukasi: Aplikasi edukasi PAI & BP dapat dikembangkan untuk membantu peserta didik belajar PAI & BP dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Pembelajaran digital PAI & BP memiliki potensi besar untuk membangun generasi muda yang beriman dan berakhlak mulia di era digital

4.0 dan 5.0. Namun, untuk mencapai potensi tersebut, perlu dilakukan upaya bersama dari pemerintah, sekolah, dan guru PAI & BP untuk mengatasi berbagai tantangan yang ada. Jurnal Pendidikan Agama Islam: "Pembelajaran digital PAI & BP merupakan solusi untuk mengatasi berbagai tantangan dalam pembelajaran PAI & BP di era digital 4.0 dan 5.0. Pembelajaran digital PAI & BP dapat meningkatkan aksesibilitas, interaktivitas, dan motivasi belajar peserta didik." (<https://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/jPAI & BP>)

SMP Negeri 6 Tasikmalaya sebagai penyelenggara pendidikan di Kota Tasikmalaya Provinsi Jawa Barat pada tahun 2024 ini mengemban amanah sebagai sekolah yang melaksanakan Implementasi Kurikulum Merdeka jalur mandiri. SMP Negeri 6 Tasikmalaya, sebagai salah satu pelaksana IKM (Implementasi Kurikulum Merdeka), menunjukkan komitmennya dalam menghadirkan pendidikan yang berpusat pada murid dan relevan dengan kebutuhan zaman. Integrasi kurikulum merdeka dan pembelajaran digital menjadi kunci utama dalam mewujudkan visi tersebut. Kurikulum Merdeka memberikan keleluasaan bagi sekolah untuk mengembangkan kurikulum operasional yang kontekstual dan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik.

Namun dalam pelaksanaan pembelajaran hambatan-hambatan masih sering dijumpai, terutama dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI & BP).

Pendidikan Agama Islam (PAI & BP) memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan moral peserta didik. Namun, dalam proses pembelajaran PAI & BP di SMP Negeri 6 Tasikmalaya masih ditemukan

beberapa permasalahan, seperti: Rendahnya motivasi belajar peserta didik (Sugiyono, 2017: 243). Menurut hasil observasi awal di SMP Negeri 6 Tasikmalaya, diketahui bahwa banyak peserta didik yang tidak menunjukkan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran PAI & BP. Hal ini terlihat dari kurangnya perhatian peserta didik saat pembelajaran berlangsung, banyaknya peserta didik yang berbicara sendiri, dan tidak aktif dalam menjawab pertanyaan.

Hasil belajar PAI & BP yang belum mencapai target (Kurniawan, 2018: 102). Berdasarkan hasil analisis nilai ulangan harian dan semester, diketahui bahwa rata-rata nilai hasil belajar PAI & BP peserta didik SMP Negeri 6 Tasikmalaya masih belum mencapai target yang ditentukan. Kurangnya variasi metode pembelajaran (Trianto, 2010: 125). Pembelajaran PAI & BP di SMP Negeri 6 Tasikmalaya masih didominasi oleh metode ceramah yang kurang menarik dan interaktif. Hal ini menyebabkan peserta didik mudah bosan dan tidak termotivasi untuk belajar.

Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan memanfaatkan digital. digital dapat digunakan untuk menyediakan konten pembelajaran yang menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, digital dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih efektif dan efisien (Hamalik, 2018: 147).

Salah satu digital yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar PAI & BP adalah [berkahdigital.link](#). [Berkahdigital.link](#) menyediakan berbagai konten pembelajaran PAI & BP yang menarik dan interaktif, seperti video pembelajaran, animasi, game edukasi, dan latihan soal.

ini juga dilengkapi dengan fitur-fitur yang dapat membantu guru dalam memantau kemajuan belajar peserta didik dan memberikan umpan balik yang konstruktif.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan oleh penulis diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **Pengaruh Pemanfaatan Berkahdigital.link Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Peserta Didik SMP Negeri 6 Tasikmalaya Tahun Pelajaran 2024/2025.**

Penelitian ini difokuskan pada peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar PAI & BP peserta didik SMP Negeri 6 Tasikmalaya melalui pemanfaatan berkahdigital.link. Penelitian ini tidak membahas tentang pengaruh Berkahdigital.link terhadap aspek lain seperti karakter dan moral peserta didik.

1.2 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, penelitian ini akan dibatasi pada hal-hal berikut:

1. Subjek Penelitian: Penelitian ini akan difokuskan pada peserta didik SMP Negeri 6 Tasikmalaya pada tahun pelajaran 2024/2025.
2. Mata Pelajaran: Penelitian ini akan membatasi kajian pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI & BP).
3. Variabel Penelitian: Variabel yang akan diteliti adalah motivasi belajar dan hasil belajar PAI & BP.

4. Media Pembelajaran: Penelitian ini akan menggunakan Berkahdigital.link sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar PAI & BP.
5. Aspek yang Diteliti: Penelitian ini akan mengukur pengaruh Berkahdigital.link terhadap peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar PAI & BP, tanpa mengkaji aspek lain seperti karakter dan moral peserta didik.
6. Waktu Penelitian: Penelitian ini akan dilakukan selama 2 bulan , yaitu diawal semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025.
7. Lingkup Sekolah: Penelitian ini akan dilakukan di satu sekolah, yaitu SMP Negeri 6 Tasikmalaya.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah di atas, maka dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah pemanfaatan Berkahdigital.link dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI & BP) di SMP Negeri 6 Tasikmalaya?
2. Apakah terdapat pengaruh signifikan dari pemanfaatan Berkahdigital.link terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI & BP) pesert didik di SMP Negeri 6 Tasikmalaya?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pemanfaatan Berkahdigital.link dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI & BP) di SMP Negeri 6 Tasikmalaya.
2. Untuk menganalisis pengaruh pemanfaatan Berkahdigital.link terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI & BP) di SMP Negeri 6 Tasikmalaya.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian pengembangan Berkahdigital.link pada pembelajaran PAI & BP memiliki potensi untuk membawa manfaat yang signifikan bagi berbagai pihak, mulai dari peserta didik, guru, sekolah, hingga pengembang digital. Berikut adalah uraian lebih luas tentang manfaat penelitian ini bagi setiap pihak:

1. Bagi Peserta didik:

- Meningkatkan Motivasi Belajar:

Berkahdigital.link menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik melalui fitur-fitur seperti video animasi, gamifikasi, dan simulasi. Hal ini dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan semangat belajar peserta didik.

Berkahdigital.link memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan cara yang sesuai dengan gaya belajar mereka masing-masing. Peserta didik yang lebih suka belajar visual dapat memanfaatkan video dan animasi, sedangkan peserta didik yang lebih suka belajar auditori dapat memanfaatkan audio dan podcast.

Berkahdigital.link menyediakan akses ke berbagai sumber belajar yang tidak terbatas, seperti e-book, artikel, dan video pembelajaran. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk belajar lebih dalam dan lebih luas tentang materi PAI & BP.

- Meningkatkan Hasil Belajar PAI & BP:

Berkahdigital.link menyediakan materi pembelajaran yang terstruktur dan sistematis, sehingga memudahkan peserta didik untuk memahami konsep-konsep PAI & BP.

Berkahdigital.link menyediakan fitur-fitur latihan dan tes yang membantu peserta didik mengukur pemahaman mereka terhadap materi dan mempersiapkan diri untuk ujian.

Berkahdigital.link memungkinkan peserta didik untuk belajar secara individual dengan kecepatan mereka sendiri. Hal ini membantu peserta didik untuk lebih menguasai materi dan mencapai potensi belajar mereka secara maksimal.

- Meningkatkan Keterampilan Abad ke-21:

Berkahdigital.link membantu peserta didik mengembangkan keterampilan digital mereka, seperti menggunakan internet, mencari informasi, dan berkomunikasi secara online.

Berkahdigital.link membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan memecahkan masalah melalui berbagai aktivitas dan latihan.

Berkahdigital.link membantu peserta didik mengembangkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi melalui fitur-fitur diskusi online dan proyek kelompok.

2. Bagi Guru:

- Meningkatkan Kualitas Pembelajaran:

Berkahdigital.link membantu guru menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, sehingga meningkatkan partisipasi dan engagement peserta didik di kelas.

Berkahdigital.link menyediakan berbagai sumber belajar dan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih efektif.

Berkahdigital.link membantu guru dalam memberikan umpan balik dan penilaian yang lebih terstruktur dan objektif kepada peserta didik.

- Meningkatkan Efisiensi Pembelajaran:

Berkahdigital.link membantu guru mengelola pembelajaran dengan lebih mudah, seperti membuat dan membagikan materi, memberikan tugas, dan melacak kemajuan belajar peserta didik.

Berkahdigital.link mengotomatisasi tugas-tugas administratif yang memakan waktu, seperti grading dan memberikan umpan balik.

Berkahdigital.link memungkinkan guru untuk berkomunikasi dengan peserta didik dan orang tua secara lebih mudah dan efisien.

- Meningkatkan Profesionalisme Guru:

Berkahdigital.link menyediakan akses ke berbagai pelatihan dan pengembangan profesional bagi guru.

Berkahdigital.link memungkinkan guru untuk berkolaborasi dan berbagi praktik terbaik dengan guru lain.

Berkahdigital.link membantu guru untuk mengikuti perkembangan terbaru dalam bidang pendidikan dan teknologi.

3. Bagi Sekolah:

- Meningkatkan Mutu Pendidikan:

Penggunaan Berkahdigital.link dalam pembelajaran PAI & BP dapat meningkatkan mutu pendidikan di sekolah secara keseluruhan. Berkahdigital.link membantu sekolah dalam menyediakan pembelajaran yang lebih berkualitas dan merata bagi semua peserta didik. Berkahdigital.link dapat membantu sekolah meningkatkan prestasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran PAI & BP.

- Meningkatkan Efisiensi Manajemen Sekolah:

Berkahdigital.link membantu sekolah mengelola data dan informasi peserta didik dengan lebih mudah dan efisien. Berkahdigital.link membantu sekolah dalam berkomunikasi dengan orang tua dan wali murid secara lebih mudah dan efektif. Berkahdigital.link dapat membantu sekolah dalam mengelola keuangan dan sumber daya dengan lebih baik.

4. Bagi Pengembang Platform Digital:

- Memperoleh Masukan untuk Mengembangkan Pembelajaran yang Lebih Baik:

Hasil penelitian ini dapat memberikan masukan yang berharga bagi pengembang platform digital dalam memahami kebutuhan dan preferensi pengguna.

Masukan dari penelitian ini dapat membantu pengembang digital untuk mengembangkan yang lebih efektif dan efisien. Platform digital yang dikembangkan berdasarkan hasil penelitian ini dapat memiliki daya saing yang lebih tinggi di pasar.

- Meningkatkan Potensi Bisnis:

Platform digital pembelajaran PAI & BP memiliki potensi pasar yang besar di Indonesia, mengingat jumlah penduduk Muslim yang mayoritas. Platform digital yang berkualitas dan bermanfaat dapat menarik banyak pengguna dan menghasilkan keuntungan bagi pengembang. Pengembang platform digital dapat berkolaborasi dengan sekolah dan pemerintah untuk menjangkau lebih banyak pengguna.

5. Bagi Masyarakat:

- Meningkatkan pemahaman masyarakat tentang PAI & BP:
Berkahdigital.link menyediakan berbagai konten edukasi tentang PAI & BP yang dapat diakses oleh masyarakat umum.

- Meningkatkan minat masyarakat terhadap PAI & BP: Konten yang menarik dan interaktif pada Berkahdigital.link dapat meningkatkan minat masyarakat untuk mempelajari PAI & BP.
- Memperkuat nilai-nilai keagamaan di masyarakat: Berkahdigital.link dapat membantu memperkuat nilai-nilai keagamaan di masyarakat dengan menyediakan konten yang edukatif dan inspiratif.

6. Bagi Peneliti

- Mengembangkan ilmu pengetahuan: Penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan PAI & BP, khususnya dalam pemanfaatan digital untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.
- Meningkatkan kredibilitas peneliti: Hasil penelitian ini dapat meningkatkan kredibilitas peneliti di bidang pendidikan PAI & BP.
- Memperoleh publikasi: Hasil penelitian ini dapat dipublikasikan di jurnal ilmiah atau dipresentasikan di forum ilmiah, sehingga dapat bermanfaat bagi peneliti lain.
- Mendapatkan peluang pendanaan penelitian: Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar untuk mendapatkan peluang pendanaan penelitian selanjutnya.
- Mengembangkan karir: Hasil penelitian ini dapat membantu peneliti dalam mengembangkan karirnya di bidang pendidikan PAI & BP.

- Meningkatkan keterampilan penelitian: Peneliti dapat mengembangkan keterampilan penelitiannya melalui proses penelitian ini.
- Mengembangkan kemampuan berpikir kritis: Peneliti dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya dalam menganalisis data dan hasil penelitian.
- Meningkatkan kemampuan menulis ilmiah: Peneliti dapat mengembangkan kemampuan menulis ilmiahnya dalam menulis laporan penelitian.

7. Bagi Penelitian PAI & BP

- Menambah referensi penelitian: Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian lain di bidang pendidikan PAI & BP, khususnya yang terkait dengan pemanfaatan digital.
- Mengembangkan metodologi penelitian: Penelitian ini dapat menjadi contoh metodologi penelitian yang dapat digunakan dalam penelitian lain di bidang pendidikan PAI & BP.
- Memperkaya teori: Hasil penelitian ini dapat membantu memperkaya teori pembelajaran PAI & BP, khususnya terkait dengan penggunaan digital.
- Memicu penelitian lanjutan: Hasil penelitian ini dapat memicu penelitian lanjutan di bidang pendidikan PAI & BP, misalnya penelitian tentang efektivitas digital lain dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar PAI & BP peserta didik.

1.6 Sistematika Pembahasan

Untuk memberikan gambaran yang jelas dan menyeluruh mengenai isi penelitian, maka tesis ini disusun secara sistematis ke dalam lima bab yang saling berkaitan. Adapun rincian sistematika pembahasannya adalah sebagai berikut:

Bab I: Pendahuluan, Bab ini memuat dasar pijakan dilakukannya penelitian, dengan menguraikan latar belakang masalah secara komprehensif. Di dalamnya juga dijelaskan pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan yang hendak dicapai, manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, serta sistematika pembahasan yang menjelaskan alur penulisan secara umum.

Bab II: Kajian Pustaka, Bab ini menyajikan teori-teori yang relevan dan mendukung fokus penelitian, meliputi konsep motivasi belajar, hasil belajar, serta pendekatan pembelajaran digital yang digunakan dalam penelitian ini. Selain itu, diuraikan pula hasil-hasil penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan topik penelitian, serta disajikan kerangka konseptual dan hipotesis yang menjadi dasar analisis.

Bab III: Metode Penelitian, Bab ini menjelaskan pendekatan dan jenis penelitian yang digunakan, termasuk lokasi dan waktu penelitian, populasi dan sampel, teknik pengambilan sampel, identifikasi variabel, serta teknik dan instrumen pengumpulan data. Validitas dan reliabilitas instrumen juga dibahas dalam bab ini, termasuk teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis secara kuantitatif.

Bab IV: Hasil Penelitian dan Pembahasan, Bab ini menyajikan temuan empiris dari hasil analisis data yang diperoleh di lapangan. Disajikan

secara sistematis mulai dari hasil pretest dan posttest, analisis angket motivasi belajar, hingga uji hipotesis. Temuan tersebut kemudian dikaji secara kritis melalui pembahasan yang mengaitkan antara teori, hasil penelitian terdahulu, dan fakta empiris yang ditemukan selama penelitian berlangsung.

Bab V: Penutup, Bab terakhir berisi simpulan dari keseluruhan hasil penelitian yang menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya. Selain itu, disampaikan pula saran-saran yang bersifat membangun dan aplikatif, baik bagi pendidik, pengembang media pembelajaran, lembaga pendidikan, maupun peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan studi sejenis.



BAB 2

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

1. Motivasi Belajar

1.1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah semangat internal yang dimiliki peserta didik untuk giat belajar dan beraktivitas. Semangat ini yang mendorong mereka untuk mencapai hasil belajar dan tujuan dengan semaksimal mungkin. (Mayasari et al., 2021).

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang menentukan keberhasilan belajar peserta didik. Menurut Hamzah B. Uno (2011), motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur-unsur yang mendukung.

Sedangkan Abu Ahmadi, (1997:109) motivasi adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motivasi berperan sebagai dorongan, pemicu, dan sumber energi yang mendorong seseorang untuk terus belajar dan mencapai tujuan pembelajaran. (Anggreni & Rudiarta, 2022)

Berdasarkan beberapa pengertian tentang motivasi belajar, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah faktor penting yang menentukan keberhasilan belajar peserta didik. Motivasi ini dapat berasal dari dalam diri peserta didik (internal) atau dari luar diri peserta didik

(eksternal). Motivasi internal seperti rasa ingin tahu dan ingin berprestasi, sedangkan motivasi eksternal seperti hadiah dan pujian dari orang tua atau guru.

Motivasi belajar berperan sebagai dorongan, pemicu, dan sumber energi yang mendorong seseorang untuk terus belajar dan mencapai tujuan pembelajaran. Tanpa motivasi, seorang anak akan mengalami kesulitan dalam mengikuti pelajaran dan mencapai tujuan belajarnya.

1.2. Teori-teori Motivasi Belajar

Terdapat beberapa teori yang menjelaskan tentang motivasi belajar, antara lain:

1. Teori Hierarki Kebutuhan Maslow

Maslow (1954) mengemukakan bahwa manusia memiliki lima tingkatan kebutuhan, yaitu:

- Kebutuhan fisiologis (kebutuhan dasar seperti makan, minum, dan udara)
- Kebutuhan rasa aman (kebutuhan akan keamanan dan perlindungan)
- Kebutuhan akan rasa cinta dan kasih sayang
- Kebutuhan akan penghargaan
- Kebutuhan aktualisasi diri

Motivasi belajar seseorang akan muncul ketika kebutuhan fisiologis dan rasa amannya telah terpenuhi. Contohnya, seorang peserta didik yang tidak mendapatkan cukup makan dan minum akan kesulitan untuk fokus belajar.

2. Teori Motivasi Berprestasi McClelland

McClelland (1953) menyatakan bahwa terdapat tiga kebutuhan utama yang mendorong manusia untuk berprestasi, yaitu:

- Kebutuhan akan prestasi (need for achievement)
- Kebutuhan akan afiliasi (need for affiliation)
- Kebutuhan akan kekuasaan (need for power)

Seseorang yang memiliki kebutuhan akan prestasi yang tinggi akan memiliki motivasi belajar yang tinggi. Contohnya, seorang peserta didik yang selalu ingin menjadi yang terbaik di kelasnya memiliki kebutuhan akan prestasi yang tinggi.

3. Teori Harapan Atkinson

Menurut Atkinson (1957), motivasi belajar seseorang dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu:

- Harapan akan keberhasilan (expectancy of success)
- Nilai insentif (incentive value)

Seseorang akan memiliki motivasi belajar yang tinggi jika ia memiliki harapan akan keberhasilan yang tinggi dan nilai insentif yang tinggi. Contohnya, seorang peserta didik yang yakin bahwa dia dapat menyelesaikan soal-soal matematika dengan baik dan mendapatkan nilai yang tinggi akan memiliki motivasi belajar matematika yang tinggi.

4. Teori Motivasi Intrinsics dan Ekstrinsik

Deci & Ryan (1985) membagi motivasi menjadi dua jenis, yaitu:

- Motivasi intrinsik: Motivasi yang berasal dari dalam diri individu, seperti rasa ingin tahu, minat, dan tantangan.
- Motivasi ekstrinsik: Motivasi yang berasal dari luar diri individu, seperti hadiah, hukuman, dan pengakuan.

Motivasi intrinsik lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan motivasi ekstrinsik. Contohnya, seorang peserta didik yang belajar karena ingin mengetahui lebih banyak tentang suatu materi memiliki motivasi intrinsik, sedangkan seorang peserta didik yang belajar karena ingin mendapatkan hadiah memiliki motivasi ekstrinsik.

1.3. Aplikasi Teori Motivasi Belajar dalam Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan beberapa teori motivasi belajar untuk menjelaskan pengaruh pemanfaatan Berkahdigital.link terhadap motivasi belajar PAI & BP peserta didik SMP Negeri 6 Tasikmalaya.

Teori Hierarki Kebutuhan Maslow akan digunakan untuk menjelaskan bahwa Berkahdigital.link dapat membantu peserta didik untuk memenuhi kebutuhan fisiologis dan rasa amannya, sehingga meningkatkan motivasi belajarnya.

Teori Motivasi Berprestasi McClelland akan digunakan untuk menjelaskan bahwa Berkahdigital.link dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan kebutuhan akan prestasinya, sehingga meningkatkan motivasi belajarnya.

Teori Harapan Atkinson akan digunakan untuk menjelaskan bahwa Berkahdigital.link dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan

harapan akan keberhasilannya dan nilai insentifnya, sehingga meningkatkan motivasi belajarnya.

Teori Motivasi Intrinsics dan Ekstrinsik akan digunakan untuk menjelaskan bahwa Berkahdigital.link dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsiknya, sehingga meningkatkan motivasi belajarnya.

2. Hasil Belajar

2.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku peserta didik yang terjadi setelah mengikuti proses pembelajaran. Berikut beberapa definisi hasil belajar menurut beberapa tokoh:

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui kegiatan belajar. Kemampuan ini dapat berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap. (Gagne ,1977)

Hasil belajar adalah bukti bahwa seseorang telah belajar, yang dilihat dari perubahan tingkah laku pada orang tersebut dari tidak tahu menjadi tahu dan tidak mengerti menjadi mengerti. (Hamalik, 2004)

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Kemampuan ini dapat berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap. (Sudjana, 2015)

Hasil belajar merupakan refleksi kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran dan mengalami berbagai pengalaman belajar. (Hakim et al., 2022).

Para ahli memiliki definisi yang beragam tentang hasil belajar, namun pada intinya hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri peserta didik setelah melalui proses pembelajaran.

Perubahan tersebut dapat berupa:

- Pengetahuan: Memahami fakta, konsep, dan prinsip.
- Keterampilan: Kemampuan melakukan tugas atau menyelesaikan masalah.
- Sikap: Kecenderungan untuk berperilaku dengan cara tertentu.

Hasil belajar dapat dilihat dari berbagai indikator, seperti:

- Nilai tes: Ujian, kuis, dan tugas.
- Performa: Kinerja peserta didik dalam menyelesaikan tugas atau proyek.
- Perilaku: Sikap dan kebiasaan peserta didik di dalam dan di luar kelas.

Mengevaluasi hasil belajar merupakan bagian penting dari proses pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Dengan mengetahui hasil belajar, guru dapat melakukan perbaikan dan penyesuaian dalam proses pembelajaran agar lebih efektif dan optimal.

2.2 Komponen yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan sebuah perubahan tingkah laku yang terjadi pada peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Dimana perubahan tersebut dapat berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Berdasarkan uraian di atas, terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik, baik dari faktor internal maupun eksternal. Berikut penjelasannya:

1. Faktor Internal

a. Kemampuan Peserta didik: Kemampuan dasar peserta didik seperti kecerdasan, bakat, dan minat.

- Kecerdasan: "Kecerdasan adalah kemampuan untuk berpikir abstrak, memahami dan menggunakan konsep-konsep, serta menyelesaikan masalah" (Slavin, 2009).
- Bakat: "Bakat adalah kemampuan bawaan yang dimiliki seseorang untuk mempelajari sesuatu dengan mudah dan cepat" (Reber, 2001).
- Minat: "Minat adalah kecenderungan dan kesukaan yang menetap pada diri seseorang terhadap sesuatu" (Sardiman, 2011).

b. Motivasi Belajar: Dorongan internal dan eksternal yang mendorong peserta didik untuk belajar.

- Motivasi internal: "Motivasi internal adalah dorongan yang berasal dari dalam diri peserta didik untuk belajar, seperti rasa ingin tahu, keinginan untuk berprestasi, dan rasa senang belajar" (Deci & Ryan, 2008).
- Motivasi eksternal: "Motivasi eksternal adalah dorongan yang berasal dari luar diri peserta didik untuk belajar, seperti hadiah, pujian, dan hukuman" (Ryan & Deci, 2000).

c. Gaya Belajar: Cara belajar yang disukai peserta didik.

- Gaya belajar visual: "Peserta didik dengan gaya belajar visual lebih mudah belajar dengan melihat dan mengamati informasi,

seperti gambar, diagram, dan video" (Pashler, McDaniel, Rohrer, & Bjork, 2008).

- Gaya belajar auditori: "Peserta didik dengan gaya belajar auditori lebih mudah belajar dengan mendengarkan informasi, seperti ceramah, diskusi, dan musik" (Pashler et al., 2008).
- Gaya belajar kinestetik: "Peserta didik dengan gaya belajar kinestetik lebih mudah belajar dengan melakukan dan mengalami sesuatu secara langsung" (Pashler et al., 2008).

2. Faktor Eksternal

a. Kurikulum: Materi pembelajaran yang diajarkan di sekolah.

- Kurikulum yang baik: "Kurikulum yang baik adalah kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan peserta didik, serta dapat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran" (Doll, 2004).

b. Metode Pembelajaran: Cara guru mengajar.

- Metode pembelajaran yang efektif: "Metode pembelajaran yang efektif adalah metode pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan mudah dan menyenangkan" (Rosenshine, 2006).

c. Lingkungan Belajar: Kondisi fisik dan sosial di sekitar peserta didik.

- Lingkungan belajar yang kondusif: "Lingkungan belajar yang kondusif adalah lingkungan belajar yang aman, nyaman, dan

terbebas dari gangguan, sehingga peserta didik dapat belajar dengan fokus dan optimal" (Wentzel, 1997).

Dari pemaparan teori tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari interaksi antara faktor internal dan eksternal. Guru dan orang tua perlu memahami faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar agar dapat membantu peserta didik mencapai hasil belajar yang optimal.

2.3.Klasifikasi Hasil Belajar

Berdasarkan aspek perubahan tingkah laku, hasil belajar dapat diklasifikasikan menjadi tiga domain, yaitu:

1. Kognitif: Kemampuan untuk memahami informasi, mengingat fakta, dan menyelesaikan masalah (Bloom, 1956).
2. Afektif: Sikap dan nilai yang dimiliki peserta didik (Krathwohl, Bloom, & Masia, 1964).
3. Psikomotor: Kemampuan untuk melakukan keterampilan fisik (Simpson, 1972).

2.4.Teori-Teori Hasil Belajar

Terdapat berbagai teori yang menjelaskan tentang hasil belajar, antara lain:

1. Teori Behaviorisme: Teori ini menekankan bahwa hasil belajar adalah hasil dari proses stimulus-respons (Skinner, 1953).
2. Teori Kognitivisme: Teori ini menekankan bahwa hasil belajar adalah hasil dari proses mental peserta didik dalam mengolah informasi (Mayer, 2004).

3. Teori Konstruktivisme: Teori ini menekankan bahwa hasil belajar adalah hasil dari proses konstruksi pengetahuan oleh peserta didik (Vygotsky, 1978).

3. Pembelajaran Digital

3.1 Definisi dan Konsep Pembelajaran Digital

Pembelajaran digital adalah sekumpulan prinsip dan konsep yang menjelaskan bagaimana teknologi digital dapat digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran.

Tokoh-Tokoh yang Mendefinisikan Teori Pembelajaran Digital:

- Michael Moore (1989): Pembelajaran jarak jauh yang menggunakan teknologi digital untuk menghubungkan pengajar dan peserta didik.
- Kearsley & Shneiderman (1998): Pembelajaran yang menggunakan teknologi digital untuk mendukung interaksi dan kolaborasi antara pengajar dan peserta didik.
- Driscoll (2002): Pembelajaran yang menggunakan teknologi digital untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif.
- Siemens (2005): Pembelajaran yang menggunakan teknologi digital untuk menghubungkan peserta didik dengan sumber daya belajar yang beragam.
- Downes (2007): Pembelajaran yang menggunakan teknologi digital untuk mendukung pembelajaran mandiri dan kolaboratif.

Pembelajaran digital berbeda dengan pembelajaran tradisional dalam beberapa hal:

- **Fleksibilitas:** Pembelajaran digital dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja, tidak terbatas pada ruang kelas dan waktu belajar tradisional (Keegan, 2013).
- **Personalisasi:** Pembelajaran digital dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan gaya belajar individual peserta didik (Rienties & Tempelaar, 2016).
- **Interaktivitas:** Pembelajaran digital menawarkan berbagai pengalaman belajar yang interaktif dan menarik bagi peserta didik (Oliver & Herrington, 2008).
- **Ketersediaan:** Pembelajaran digital memungkinkan akses ke berbagai sumber belajar yang tidak terbatas pada buku teks dan materi pembelajaran tradisional (Bates, 2015).

3.1.2. Tujuan dan Manfaat Pembelajaran Digital

Tujuan utama pembelajaran digital adalah untuk meningkatkan efektivitas dan hasil belajar peserta didik. Manfaat pembelajaran digital antara lain:

- Meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik (Prensky, 2001)
- Meningkatkan akses ke berbagai sumber belajar (UNESCO, 2019)
- Meningkatkan interaksi dan kolaborasi antar peserta didik (Vygotsky, 1978)
- Meningkatkan personalisasi pembelajaran (Bloom, 1984)
- Mempermudah penilaian dan pelacakan kemajuan belajar (Guskey, 2007)

3.2 Komponen Utama Pembelajaran Digital

1. Teknologi

Teknologi memainkan peran penting dalam pembelajaran digital.

Berbagai teknologi yang digunakan dalam pembelajaran digital antara lain:

- pembelajaran online: Moodle, Google Classroom, Schoology
- Aplikasi edukasi: Khan Academy, Kahoot!, Duolingo
- Perangkat lunak: Microsoft Office, Adobe Creative Suite, GeoGebra
- Perangkat keras: Laptop, tablet, smartphone, proyektor

2. Pedagogi

Pedagogi yang tepat sangat penting untuk memastikan pembelajaran digital yang efektif. Berbagai pendekatan pedagogi yang relevan dengan pembelajaran digital antara lain:

- Pembelajaran aktif: Pembelajaran aktif menekankan peran aktif peserta didik dalam proses belajar mengajar (Bonwell & Eison, 1991).
- Pembelajaran adaptif: Pembelajaran adaptif menyesuaikan konten dan aktivitas pembelajaran dengan kebutuhan individual peserta didik (Shute & Zapata-Rivera, 2013).
- Pembelajaran campuran (blended learning): Pembelajaran campuran menggabungkan pembelajaran tradisional dengan pembelajaran digital (Graham, 2013).

3. Konten

Konten digital merupakan bahan bakar yang mendorong pembelajaran digital. Berbagai jenis konten digital yang digunakan dalam pembelajaran antara lain:

- Video: Video edukasi, tutorial, simulasi
- Audio: Ceramah, podcast, buku audio
- Teks interaktif: Ebook, modul pembelajaran interaktif
- Simulasi: Simulasi ilmiah, simulasi bisnis

3.3 Teori dan Model Pembelajaran Digital

Berbagai teori dan model pembelajaran dapat diterapkan dalam pembelajaran digital. Beberapa teori dan model yang relevan antara lain:

- Teori konektivisme: Teori konektivisme menekankan pentingnya jaringan dan koneksi dalam proses belajar mengajar (Siemens, 2004).
- Teori konstruktivisme: Teori konstruktivisme menekankan peran aktif peserta didik dalam membangun pengetahuannya sendiri (Vygotsky, 1978).
- Model pembelajaran campuran: Model pembelajaran campuran menggabungkan pembelajaran tradisional dengan pembelajaran digital (Graham, 2013).

3.4 Implementasi Pembelajaran Digital

Pembelajaran digital dapat diimplementasikan dalam berbagai konteks pendidikan, seperti sekolah, universitas, dan pelatihan perusahaan. Berbagai strategi dan metode implementasi pembelajaran digital antara lain:

- Flipped classroom: Dalam flipped classroom, peserta didik mempelajari materi pembelajaran secara mandiri di luar kelas dan menggunakan waktu kelas untuk berdiskusi dan menyelesaikan aktivitas belajar (Lage, Platt, & Treglia, 2000).

- Pembelajaran online: Pembelajaran online memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri dengan menggunakan pembelajaran online (Dziuban, 2004).
- Blended learning: Blended learning menggabungkan pembelajaran tradisional dengan pembelajaran digital (Graham, 2013).

3.5 Dampak dan Masa Depan Pembelajaran Digital

Pembelajaran digital memiliki dampak positif dan negatif pada peserta didik, guru, dan institusi pendidikan. Dampak positif pembelajaran digital antara lain:

- Meningkatkan hasil belajar peserta didik (Means et al., 2013)
- Meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik (Prensky, 2001)
- Meningkatkan akses ke berbagai sumber belajar (UNESCO, 2019)
- Meningkatkan interaksi dan kolaborasi antar peserta didik (Vygotsky, 1978)
- Meningkatkan personalisasi pembelajaran (Bloom, 1984)
- Mempermudah penilaian dan pelacakan kemajuan belajar (Guskey, 2007)

Dampak negatif pembelajaran digital antara lain:

- Kesenjangan digital (Warschauer, 2003)
- Cyberbullying (Hinduja & Patchin, 2007)
- Plagiarisme (Roig, 2001)

Masa depan pembelajaran digital sangat cerah. Berbagai tren dan perkembangan terbaru dalam teknologi pembelajaran digital, seperti kecerdasan buatan (AI), realitas virtual (VR), dan augmented reality (AR), akan terus meningkatkan efektivitas dan hasil belajar peserta didik.

3.6 Etika dan Keamanan dalam Pembelajaran Digital

Etika dan keamanan merupakan hal penting dalam pembelajaran digital. Berbagai isu etika dan keamanan yang perlu dipertimbangkan dalam pembelajaran digital antara lain:

- Privasi data (OECD, 2013)
- Hak cipta dan plagiarisme (Brown & Green, 2011)
- Cyberbullying (Hinduja & Patchin, 2007)
- Keamanan internet (National Cyber Security Alliance, 2019)

3.7 Pemanfaatan Berkahdigital.link dalam Pembelajaran Digital

Berkahdigital.link merupakan pembelajaran digital yang menyediakan berbagai konten pembelajaran PAI & BP yang menarik dan interaktif. ini dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan cara:

- Meningkatkan motivasi belajar: Konten pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- Meningkatkan pemahaman materi: Berkahdigital.link menyediakan berbagai fitur yang membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah.
- Meningkatkan hasil belajar: Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran digital dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Wulandari & Rahmawati, 2021).

Dapat disimpulkan pembelajaran digital membantu kita memahami bagaimana teknologi digital dapat digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran. Berkahdigital.link dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan

hasil belajar peserta didik dengan cara meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan pemahaman materi, dan meningkatkan hasil belajar.

4. Berkahdigital.link

4.1. Pengertian Berkahdigital.link

Berkahdigital.link merupakan sejenis biolink dengan fitur landing page yang berfungsi untuk menggabungkan beberapa link sekaligus dalam satu interface. BioLink berfungsi untuk membuat landing page yang berisi profil website hingga link ke sosial media. Dengan BioLink, kita dapat membuat beberapa link sekaligus dalam satu interface. (<https://www.rumahweb.com/>)

Berkahdigital.link adalah nama web yang dibuat khusus sebagai nama biolink dengan domain link. Berkahdigital.link penggunaannya berbeda dengan biolink lainnya. Berkahdigital.link lebih fokus kepada dunia pendidikan khususnya pembelajaran. Berkahdigital.link dibuat dengan tujuan mempermudah guru dan peserta didik dalam pembelajaran.

4.2. Manfaat berkahdigital.link

Berkahdigital.link sama manfaatnya dengan biolink lainnya. Berikut lebih lanjut mengenai manfaat biolink, antara lain adalah sebagai berikut:

- Mengarahkan visitor ke halaman promosi yang sedang berlangsung, atau yang akan diadakan.
- Mengarahkan customer ke suatu link halaman yang memungkinkan mereka bisa mengetahui info brand, daftar harga, katalog produk, tips, informasi pembelian, dan lain sebagainya.
- Mengarahkan customer ke suatu link dimana mereka bisa membeli produk dari brand Anda.

- Mengarahkan visitor ke halaman produk terlaris yang ada ada di toko online Anda.
- Mengarahkan audiens ke halaman informasi brand Anda, baik toko online, website atau link e-commerce.
- Menjadi sarana Anda untuk menginfokan peluncuran produk baru.
- Sebagai tautan ke unggahan blog populer atau salah satu konten terbaru yang telah dipublikasikan.
- Mempermudah konsumen yang mencari info bagaimana cara mendownload, cara membeli, cara menggunakan produk, dan yang lainnya.
- Mengarahkan audiens ke link podcast, video atau website yang sedang anda promosikan.
- Memberi tahu follower Anda untuk berpartisipasi pada acara giveaway atau kegiatan marketing lainnya.
(<https://webhostmu.com>)

Dalam dunia pendidikan customer bisa diartikan sebagai guru atau peserta didik, lebih tepatnya user atau pengguna.

4.3. Prosedur Pembuatan Berkahdigital.link

a. Desain interaksi

Tahap desain merupakan tahap perancangan media yang meliputi pembuatan desain media secara keseluruhan (storyboard), penyusunan materi, soal dan jawaban, pembuatan logo, background, gambar, dan tombol yang akan digunakan. Storyboard menggambarkan media pembelajaran secara keseluruhan yang

akan dimuat di dalam biolink. Storyboard berfungsi sebagai panduan bagi programmer untuk memudahkan proses pembuatan media. Storyboard pada media ini ditampilkan dalam rancangan/desain teknologi.

b. Pengisian materi

Pada tahap ini akan dikemukakan dasar pemilihan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti karena sesuai dengan kompetensi yang diampu. Selain itu, masih terdapat kesulitan dalam hal kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru yang sebagian besar masih menggunakan metode konvensional atau ceramah dalam mengajar PAI & BP &BP. Materi yang dipilih adalah Iman Kepada Hari Akhir karena sesuai dengan materi yang telah dipelajari peserta didik kelas 9 semester ganjil. Materi yang dapat ditampilkan pada media ini tidak terbatas pada materi yang dibuat oleh gurui saja, guru sebagai praktisi pembelajaran juga dapat menambah dan mengurangi materi yang tersedia pada media sesuai dengan kebutuhan. Materi bersumber dari buku PAI & BP & BP Pegangan Peserta didik dan sumber- sumber lain yang relevan sesuai dengan materi.

c. Pembuatan Evaluasi

Penyusunan soal dan pembahasan jawaban yang akan dimuat dalam media ini merupakan materi tentang Iman Kepada Hari Akhir. Soal dibuat pada aplikasi Wordwall.net dan menginput link Wordwall.net tersebut pada ikon pretes atau postes.

2.2 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa platform digital dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik. Berikut adalah beberapa contoh penelitian tersebut:

1. U. Maslulah, dengan penelitian yang berjudul: *Digitalisasi Materi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Generasi Z yang Islami*. Bahwa SDI Ar Roudhoh Miru Sekaran Lamongan menerapkan digitalisasi materi pembelajaran dengan menggunakan video dan pendekatan saintifik. Hal ini membiasakan peserta didik untuk berpikir, bersikap, dan berkarya secara ilmiah. Antusiasme peserta didik sangat baik karena mereka dapat mengamati dan memahami langsung materi pendidikan agama Islam, sejarah peradaban Islam, dan contoh moral. SDI Ar Roudhoh menerapkan pendidikan karakter yang menyeimbangkan IPTEK dan ilmu agama. Guru, orang tua, dan peserta didik bekerja sama memanfaatkan media digital sebagai media pembelajaran di era global. Media digital harus diintegrasikan ke dalam kurikulum dan digunakan setelah analisis yang mendalam dan pedoman yang jelas untuk pengajar dan peserta didik. Kegiatan pembelajaran dirancang berdasarkan teori pedagogi untuk membangkitkan minat dan pengalaman belajar peserta didik. (Maslulah, 2021)

2. Dadang Herdiansyah, dengan penelitian yang berjudul: *Penggunaan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Era Digital Guna Meningkatkan Nilai Kognitif pada Peserta didik MAN 3 Medan Kelas XI*. Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis web

aplikasi harus memiliki standar kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa materi dan media pembelajaran yang dikembangkan valid dan layak digunakan. Media pembelajaran web aplikasi Quizziz yang dikembangkan juga terbukti praktis berdasarkan respon positif dari guru dan peserta didik dengan skor 85,4% (Sangat Valid/Sangat Baik). Disarankan untuk peneliti selanjutnya melakukan ujicoba konsep pembelajaran pada skala yang lebih luas untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat dan tepat. (Hardiansyah, 2023)

3. Azami & Basukiyatno, dengan penelitian yang berjudul: *Adaptasi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Digitalisasi Pembelajaran Pasca Pembelajaran Jarak Jauh (Studi Kasus di SMP Negeri 2 Bojong, Kab. Tegal, Jawa Tengah)*. Fase-fase PJJ di SMP Negeri 2 Bojong sebagai berikut:

- PJJ Manual: Proses pembelajaran jarak jauh dilakukan secara manual tanpa menggunakan gawai.
- PJJ Semi Gawai: Penggunaan gawai mulai diperkenalkan dalam proses pembelajaran jarak jauh.
- PJJ menggunakan aplikasi android: Guru dan peserta didik menggunakan aplikasi PESERTA DIDIK PAI & BP, AGPAI & BPI DIGITAL – PENILAIAN, dan AGPAI & BPI DIGITAL – MODUL untuk pembelajaran.

Berdasarkan teori U-Curve milik Oberg, guru PAI & BP SMP Negeri 2 Bojong sudah memasuki tahap recovery dalam adaptasi PJJ. Pada tahap ini,

guru secara bertahap menyesuaikan diri dan mengubah cara mereka mengajar dengan menggunakan media internet dan aplikasi pembelajaran. Penggunaan aplikasi PJJ di SMP Negeri 2 Bojong dapat menjadi contoh penerapan digitalisasi pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Hal ini sejalan dengan kampanye digitalisasi pembelajaran yang digalakkan pemerintah.

Implementasi PJJ di SMP Negeri 2 Bojong menunjukkan bahwa guru PAI & BP telah beradaptasi dengan baik terhadap perubahan budaya pembelajaran. Penggunaan aplikasi PJJ menjadi langkah awal yang positif dalam pemanfaatan media digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam. (Azami & Basukiyatno, 2022)

4. Rahmawati & Atmojo, dengan penelitian yang berjudul: *Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA*. Berdasarkan analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

- Pengembangan video pembelajaran melalui aplikasi Canva merupakan salah satu referensi media pembelajaran inovatif. Canva menawarkan solusi efektif dan efisien untuk membuat media pembelajaran digital yang sesuai dengan perkembangan abad ke-21.
- Desain video pembelajaran di Canva bervariasi dan tergantung pada kreativitas guru. Guru dapat memanfaatkan berbagai template dan fitur yang tersedia untuk menghasilkan video yang menarik dan informatif.

- Video pembelajaran Canva cocok untuk materi IPA yang memerlukan pemahaman mendalam, seperti materi tentang planet. Canva memungkinkan guru untuk membuat animasi gambar benda bergerak yang seolah-olah nyata, sehingga membantu peserta didik memahami konsep yang abstrak.

Penelitian lebih lanjut perlu dilakukan untuk:

- Mengetahui keefektifan video pembelajaran Canva terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilakukan dengan mempraktikkan langsung video tersebut kepada peserta didik dan mengukur tingkat pemahaman mereka.
- Menganalisis kreatifitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran Canva. Penelitian ini dapat membantu mengidentifikasi strategi dan tips terbaik dalam memanfaatkan Canva untuk menghasilkan video pembelajaran yang berkualitas.

Secara keseluruhan, pengembangan video pembelajaran melalui aplikasi Canva merupakan solusi inovatif dan menjanjikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di abad ke-21. (Rahmawati & Atmojo, 2021)

5. Meliyani, A. R., Mentari, D., Syabani, G. P., & Zuhri, N. Z, dengan penelitian yang berjudul: *Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Digital Bagi Guru Agar Tercipta Kegiatan Pembelajaran yang Efektif dan Peserta didik Aktif*. Keberhasilan belajar mengajar sangat bergantung pada media pembelajaran. Media yang memadai membuat proses belajar mengajar

efektif dan efisien, serta meningkatkan keaktifan, komunikasi, kreativitas, dan inovasi peserta didik dan guru.

Namun, tidak semua sekolah memiliki fasilitas yang memadai, termasuk sekolah yang diteliti. Hal ini menjadi tantangan bagi peneliti untuk menyesuaikan hasil penelitian dengan kondisi sekolah.

Pembelajaran aktif berbasis teknologi membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. Pengadaan sarana dan prasarana dapat dilakukan oleh pihak internal (sekolah) atau pihak eksternal (pemerintah atau badan lain).

Media pembelajaran penting untuk keberhasilan belajar mengajar. Sekolah yang diteliti memiliki keterbatasan sarana dan prasarana. Peneliti perlu menyesuaikan hasil penelitian dengan kondisi sekolah. Pembelajaran aktif berbasis teknologi membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai. Pengadaan sarana dan prasarana dapat dilakukan oleh pihak internal dan eksternal. (Meliyani et al., 2022)

6. Menrisal & Utami, dengan penelitiannya yang berjudul: *Perancangan Dan Pembuatan Media Pembelajaran Android Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital (Studi Kasus Kelas X Smkn 7 Kerinci)*. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran SIMKOMDIG yang menarik dan layak digunakan dalam proses belajar mengajar.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development dengan model pengembangan Allesi dan Trollip. Media pembelajaran Android yang dibuat kemudian diuji validitasnya melalui uji Alpha yang melibatkan

3 ahli media dan materi. Hasilnya menunjukkan bahwa media pembelajaran Android SIMKOMDIG valid dengan nilai rata-rata 87,28.

Berdasarkan hasil uji Alpha, dilakukan perbaikan pada kekurangan media. Kemudian, media yang telah diperbaiki diuji praktikalitas dan efektivitasnya melalui uji Beta yang melibatkan 43 peserta didik/i kelas X SMKN 7 Kerinci. Hasilnya menunjukkan bahwa media pembelajaran Android SIMKOMDIG praktis dengan nilai 89,20% dan efektif dengan nilai 87,66%.

Kesimpulannya, media pembelajaran Android SIMKOMDIG layak dan efektif digunakan dalam proses belajar mengajar. (Menrisal & Utami, 2019)

7. Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O, dengan penelitian berjudul: *Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik*. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengaruh media visual pada materi pancasila terhadap motivasi peserta didik kelas 3 Mi Fathul Khoer 90% peserta didik sangat setuju bahwa pembelajaran menggunakan media visual ini dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar terutama pada materi pancasila. Berdasarkan temuan yang diperoleh dalam penelitian ini, maka dikemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Sebaiknya guru menggunakan media visual (gambar, pazzle dan sambung kata), khususnya pada materi pancasila. Guru harus kreatif dan berpikir inovatif dalam mempersiapkan media pembelajaran sesuai tuntutan materi pelajaran, dan berupa menekankan keaktifan murid dalam belajar.

2. Bagi sekolah khususnya MI Fathul Khoer bahwa pembelajaran dengan menggunakan media visual dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
3. Bagi murid, hendaknya mencari motivasi belajar ketika mendapatkan pembelajaran yang kurang diminati. (Mayasari et al., 2021)
8. Ani Nur Aeni, Alya Arifah Marhamah, Elza Alida Yasmin, Puti Ageng Ambunsuri dengan penelitian berjudul: *Pemanfaatan Linktree Sebagai Media Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Pemahaman Zakat Bagi Peserta didik Kelas 6 SD*. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penggunaan Linktree dalam pembelajaran PAI bagi peserta didik kelas 6 SD. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan selama satu siklus dengan melibatkan 32 peserta didik dan satu guru PAI. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Linktree dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran PAI. Linktree juga dapat membantu peserta didik dalam mengakses sumber belajar secara efektif dan efisien. Selain itu, penggunaan Linktree juga dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan mengelola sumber belajar. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Linktree dapat menjadi alternatif yang efektif dalam pembelajaran PAI di SD kelas 6. Penggunaan Linktree dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik, serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan mengelola sumber belajar.

2.3 Kerangka Konseptual (Kerangka Berfikir)

Pendidikan Agama Islam (PAI & BP) memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan moral peserta didik. Namun, dalam proses pembelajaran PAI & BP di SMP Negeri 6 Tasikmalaya masih ditemukan beberapa permasalahan, seperti:

- Rendahnya motivasi belajar peserta didik.
- Hasil belajar PAI & BP yang belum mencapai target.
- Kurangnya variasi metode pembelajaran.

Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan memanfaatkan platform digital. Platform digital dapat digunakan untuk menyediakan konten pembelajaran yang menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, platform digital dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih efektif dan efisien.

Salah satu platform digital yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar PAI & BP adalah Berkahdigital.link. Berkahdigital.link menyediakan berbagai konten pembelajaran PAI & BP yang menarik dan interaktif, seperti video pembelajaran, animasi, game edukasi, dan latihan soal. ini juga dilengkapi dengan fitur-fitur yang dapat membantu guru dalam memantau kemajuan belajar peserta didik dan memberikan umpan balik yang konstruktif.

2.3.1 Uraian Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan representasi visual yang menggambarkan hubungan antar variabel penelitian. Kerangka konseptual dalam penelitian ini menjelaskan hubungan antara variabel

independen yaitu Pemanfaatan Platform Berkahdigital.link dan variabel dependen yaitu Motivasi Belajar serta Hasil Belajar PAI pada peserta didik. Platform Berkahdigital.link diharapkan dapat menjadi alat efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar melalui fitur-fitur interaktifnya, seperti video edukasi, latihan soal, dan gamifikasi yang menarik.

Gambar 1. Kerangka Konseptual



1. Variabel Independen:

- Pemanfaatan Berkahdigital.link: digital yang menyediakan konten pembelajaran PAI & BP yang menarik dan interaktif.

2. Variabel Dependen:

- Motivasi Belajar PAI & BP: Dorongan internal dan eksternal yang mendorong peserta didik untuk belajar dan mencapai prestasi belajar PAI & BP yang optimal.

- Hasil Belajar PAI & BP: Perubahan perilaku peserta didik yang terjadi setelah mengikuti proses pembelajaran PAI & BP, diukur melalui tes, observasi, dan penilaian portofolio.

3. Variabel Kontrol:

- Literasi: Kemampuan menggunakan Berkahdigital.link dengan baik, yang memungkinkan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran PAI & BP dengan lebih mudah.

4. Hubungan Antar Variabel:

- Pengaruh Pemanfaatan Berkahdigital.link terhadap Motivasi Belajar PAI & BP:

Berkahdigital.link diprediksikan akan meningkatkan motivasi belajar PAI & BP peserta didik melalui beberapa mekanisme:

- a. Meningkatkan minat dan semangat belajar: Konten pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat menarik perhatian peserta didik dan membuat mereka lebih bersemangat dalam belajar PAI & BP.
- b. Meningkatkan rasa ingin tahu: menyediakan berbagai informasi dan sumber belajar yang dapat mendorong rasa ingin tahu peserta didik untuk mempelajari lebih lanjut tentang PAI & BP.
- c. Meningkatkan rasa percaya diri: menyediakan latihan soal dan simulasi yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dan meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam belajar PAI & BP.

- Pengaruh Pemanfaatan Berkahdigital.link terhadap Hasil Belajar PAI & BP:

Berkahdigital.link diprediksikan akan meningkatkan hasil belajar PAI & BP peserta didik melalui beberapa mekanisme:

- a. Mempermudah pemahaman materi. menyediakan penjelasan materi yang mudah dipahami dengan berbagai media, seperti video, animasi, dan infografik.
- b. Meningkatkan efektivitas belajar: menyediakan berbagai fitur yang dapat membantu peserta didik belajar dengan lebih efektif, seperti latihan soal, simulasi, dan penilaian diri.
- c. Memberikan kesempatan belajar yang lebih banyak: dapat diakses kapan saja dan di mana saja, sehingga peserta didik memiliki kesempatan untuk belajar lebih banyak di luar jam pelajaran.

- Pengaruh Literasi:

Literasi, dalam penelitian ini, didefinisikan sebagai kemampuan menggunakan Berkahdigital.link dengan baik, yang memungkinkan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran PAI & BP dengan lebih mudah.

Kemampuan ini diprediksikan akan meningkatkan motivasi belajar PAI & BP dan hasil belajar PAI & BP peserta didik melalui beberapa mekanisme:

- a. Meningkatkan pemahaman materi: Berkahdigital.link menyediakan berbagai materi pembelajaran PAI & BP yang

dikemas dengan menarik dan interaktif. Peserta didik yang memiliki kemampuan literasi yang baik akan lebih mudah memahami materi pembelajaran yang tersedia di tersebut.

- b. Meningkatkan minat dan semangat belajar: Berkahdigital.link menyediakan berbagai fitur yang menarik dan interaktif, seperti video animasi, latihan soal, dan simulasi. Fitur-fitur ini dapat meningkatkan minat dan semangat peserta didik dalam belajar PAI & BP.
- c. Meningkatkan rasa ingin tahu: Berkahdigital.link menyediakan berbagai sumber belajar yang dapat mendorong rasa ingin tahu peserta didik untuk mempelajari lebih lanjut tentang PAI & BP.
- d. Meningkatkan rasa percaya diri: Berkahdigital.link menyediakan latihan soal dan simulasi yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dan meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam belajar PAI & BP.

2.4 Hipotesis

Hipotesis dari penelitian ini sebagai berikut:

- Terdapat pengaruh yang signifikan antara pemanfaatan Berkahdigital.link terhadap motivasi belajar PAI & BP.
- Terdapat pengaruh positif yang signifikan antara pemanfaatan Berkahdigital.link terhadap hasil belajar PAI & BP.

BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis atau Desain Penelitian

Penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan temuan-temuan baru yang dapat dicapai (diperoleh) dengan menggunakan prosedur-prosedur secara statistik atau cara lainnya dari suatu kuantifikasi (pengukuran).

Penelitian dengan menggunakan pendekatan kuantitatif lebih memusatkan perhatian pada beberapa gejala yang mempunyai karakteristik tertentu di dalam kehidupan manusia, yaitu variabel. Dalam pendekatan kuantitatif, hakikat hubungan di antara variabel-variabel selanjutnya akan dianalisis dengan alat uji statistik serta menggunakan teori yang objektif. (Ali et al., 2022)

Penelitian kuantitatif merupakan sebuah metode penelitian yang menghasilkan temuan baru melalui prosedur statistik atau metode pengukuran lainnya. Pendekatan ini berfokus pada gejala-gejala tertentu dengan karakteristik khusus, yang disebut variabel. Hubungan antar variabel dianalisis dengan alat uji statistik dan teori objektif.

Karakteristik Utama Penelitian Kuantitatif:

- **Objektivitas:** Peneliti berusaha untuk meminimalkan bias dan subjektivitas dalam pengumpulan dan analisis data.
- **Pengukuran:** Data dikumpulkan melalui pengukuran yang terstruktur dan terstandarisasi.

- Analisis Statistik: Data dianalisis dengan menggunakan alat uji statistik untuk menguji hipotesis dan menarik kesimpulan.
- Generalisasi: Temuan penelitian diharapkan dapat digeneralisasikan ke populasi yang lebih luas.

Jenis-jenis Desain Penelitian Kuantitatif:

- Eksperimen: Desain ini bertujuan untuk menguji hubungan sebab-akibat antara dua variabel. (Creswell, 2014)
- Quasi-eksperimen: Desain ini mirip dengan eksperimen, tetapi tidak memiliki kontrol penuh atas semua variabel. (Ary et al., 2010)
- Survei: Desain ini digunakan untuk mengumpulkan data dari populasi besar untuk menggambarkan karakteristik atau pendapat mereka. (Sugiyono, 2015)
- Korelasional: Desain ini digunakan untuk menguji hubungan antara dua variabel tanpa memanipulasi variabel tersebut. (Fraenkel & Wallen, 2006)

Keuntungan Penelitian Kuantitatif:

- Hasil penelitian dapat digeneralisasikan ke populasi yang lebih luas.
- Data yang dikumpulkan dapat dianalisis secara statistik untuk menguji hipotesis dan menarik kesimpulan yang valid.
- Penelitian kuantitatif dapat memberikan hasil yang objektif dan akurat.

Kekurangan Penelitian Kuantitatif:

- Penelitian kuantitatif dapat mengabaikan konteks dan kompleksitas fenomena yang diteliti.
- Data yang dikumpulkan dapat bersifat numerik dan abstrak, sehingga sulit untuk dipahami oleh orang awam.

- Penelitian kuantitatif dapat memakan waktu dan biaya yang besar.

Penelitian kuantitatif berjudul "Peningkatan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar PAI & BP Peserta didik SMP Negeri 6 Tasikmalaya Melalui Pemanfaatan berkahdigital.link" dapat menggunakan desain quasi-eksperimen dengan desain pretest-posttest kelompok tunggal.

Alasan pemilihan desain penelitian sebagai berikut:

- Tujuan penelitian: Meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar PAI & BP peserta didik.

- Variabel:

Variabel independen: Pemanfaatan berkahdigital.link.

Variabel dependen: Motivasi belajar dan hasil belajar PAI & BP.

- Ketidaktersediaan kelompok kontrol: Peneliti tidak dapat menyamakan dua kelompok (kelompok eksperimen dan kelompok kontrol) secara sempurna.
- Desain pretest-posttest: Mengukur variabel dependen (motivasi belajar dan hasil belajar PAI & BP) sebelum dan setelah intervensi (penggunaan berkahdigital.link).

Desain penelitian:

1. Pengukuran pretest:

- Melakukan tes motivasi belajar dan tes hasil belajar PAI & BP kepada seluruh peserta didik SMP Negeri 6 Tasikmalaya. (Creswell, 2014)

2. Intervensi:

- Memberikan pelatihan kepada peserta didik tentang cara menggunakan berkahdigital.link.

- Peserta didik menggunakan Berkahdigital.link untuk belajar PAI & BP selama periode waktu tertentu.

3. Pengukuran posttest:

- Melakukan tes motivasi belajar dan tes hasil belajar PAI & BP kepada seluruh peserta didik SMP Negeri 6 Tasikmalaya. (Sugiyono, 2017)

Analisis data:

- Membandingkan hasil pretest dan posttest untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam motivasi belajar dan hasil belajar PAI & BP.
 - Menghitung effect size untuk menunjukkan besarnya pengaruh Berkahdigital.link terhadap motivasi belajar dan hasil belajar PAI & BP.
- Keunggulan desain ini:
- Memberikan informasi tentang perubahan motivasi belajar dan hasil belajar PAI & BP setelah penggunaan berkahdigital.link. (Sugiyono, 2017, p. 112)
 - Memungkinkan peneliti untuk menguji efek Berkahdigital.link dengan lebih kuat dibandingkan dengan desain penelitian non-eksperimen. (Creswell, 2014, p. 148)

Kelemahan desain ini:

- Tidak memiliki kelompok kontrol, sehingga hasil penelitian dapat dipengaruhi oleh faktor lain selain berkahdigital.link. (Creswell, 2014, p. 149)

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 6 Tasikmalaya, yang berlokasi di Jl. Cilembang No. 114 Kota Tasikmalaya, Provinsi Jawa Barat. Pemilihan sekolah ini didasarkan pada ketertarikan pihak sekolah dalam penerapan digital dalam pembelajaran PAI & BP, sejalan dengan kurikulum yang berlaku. Penelitian dilaksanakan selama semester ganjil tahun ajaran 2024/2025, yang mencakup periode pretest, pelaksanaan intervensi, dan posttest untuk mengukur pengaruh penggunaan tersebut.

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik SMP Negeri 6 Tasikmalaya. Meliputi peserta didik pria dan wanita yang masih duduk di kelas 9 dengan jumlah keseluruhan sebesar 352 peserta didik.

Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 9A dan 9B dengan rincian jumlah sebagai berikut:

- Kelas 9A berjumlah 32 peserta didik
- Kelas 9B berjumlah 32 peserta didik

Dengan demikian sampel dalam penelitian ini berjumlah 64 peserta didik.

Pemilihan sampel dilakukan dengan mempertimbangkan kemudahan aksesibilitas serta heterogenitas yang dapat mewakili karakteristik populasi. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling, mengingat sampel dipilih berdasarkan pertimbangan relevansi kelompok peserta didik terhadap fokus penelitian.

3.4 Variabel Penelitian

3.4.1 Variabel Independen (X)

Variabel independen dalam penelitian ini adalah Pemanfaatan Berkahdigital.link. ini merupakan pembelajaran daring yang menyediakan berbagai fitur untuk mendukung pembelajaran PAI & BP. Indikator variabel independen adalah:

- Frekuensi penggunaan : Diukur dengan seberapa sering peserta didik menggunakan Berkahdigital.link dalam kurun waktu tertentu, misalnya per minggu atau per bulan.
- Jenis fitur yang digunakan: Diukur dengan jenis fitur yang digunakan peserta didik dalam Berkahdigital.link, seperti fitur video pembelajaran, latihan soal, atau forum diskusi.
- Keaktifan peserta didik dalam : Diukur dengan tingkat partisipasi peserta didik dalam berbagai kegiatan yang disediakan Berkahdigital.link, seperti mengerjakan tugas, mengikuti diskusi, atau memberikan komentar.

3.4.2 Variabel Dependen (Y)

Variabel dependen dalam penelitian ini adalah Motivasi Belajar dan Hasil Belajar PAI & BP.

Motivasi Belajar PAI & BP diukur dengan indikator:

- Minat belajar PAI & BP: Diukur dengan tingkat ketertarikan peserta didik terhadap materi PAI & BP.
- Keaktifan belajar PAI & BP: Diukur dengan tingkat partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran PAI & BP.

- Rasa ingin tahu tentang PAI & BP: Diukur dengan tingkat rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi PAI & BP.

Hasil Belajar PAI & BP diukur dengan indikator:

- Nilai tes PAI & BP: Diukur melalui nilai hasil belajar setelah pelaksanaan intervensi, seperti skor posttest serta indikator kognitif dan afektif yang diamati selama pembelajaran.
- Keterampilan menyelesaikan soal PAI & BP: Diukur dengan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan soal-soal PAI & BP.
- Pemahaman materi PAI & BP: Diukur dengan kemampuan peserta didik dalam menjelaskan materi PAI & BP.

3.5 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Data dikumpulkan dengan menggunakan tiga instrumen utama sebagai berikut:

1. Tes Pretest dan Posttest

Pretest diberikan kepada peserta didik untuk mengukur kemampuan awal sebelum menggunakan , sementara posttest diberikan setelah periode intervensi untuk menilai perubahan pada hasil belajar. Kedua tes ini mengukur kompetensi kognitif terkait materi PAI & BP yang diajarkan selama penelitian.

Contoh Butir Soal Tes Pretest dan Posttest: Petunjuk: Pilihlah jawaban yang paling tepat!

1. Hari kiamat adalah...
 - a. Akhir dari kehidupan dunia
 - b. Permulaan kehidupan baru
 - c. Hari kebangkitan manusia dari kubur
 - d. Semua jawaban benar

2. Tanda-tanda kecil hari kiamat meliputi...
 - a. Terbitnya matahari dari barat c. Meningkatnya suhu bumi
 - b. Munculnya binatang melata d. Semua jawaban benar
3. Amalan yang dapat mempersiapkan diri menghadapi hari kiamat adalah...
 - a. Sholat lima waktu c. Menjaga silaturahmi
 - b. Bersedekah d. Semua jawaban benar
4. Akibat bagi orang yang beriman kepada hari akhir adalah...
 - a. Mendapat pahala c. Dijauhkan dari siksa neraka
 - b. Masuk surga d. Semua jawaban benar
5. Apa yang harus kita lakukan agar siap menghadapi hari kiamat?
 - a. Bermalas-malasan c. Beramal sholeh
 - b. Berbuat maksiat d. Tidak peduli

Kriteria Penilaian: Jawaban benar diberi skor 1, dan jawaban salah diberi skor 0. Total nilai dihitung berdasarkan jumlah jawaban benar, dengan skor maksimal 100.

2. Kuesioner Motivasi Belajar

Kuesioner ini menggunakan skala Likert untuk mengukur tingkat motivasi belajar peserta didik terhadap pelajaran PAI & BP sebelum dan setelah intervensi dengan Berkahdigital.link. Skala penilaian adalah 1 hingga 5, di mana:

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

2 = Tidak Setuju (TS)

3 = Ragu-ragu

4 = Setuju (S)

5 = Sangat Setuju (SS)

Instrumen Pengumpulan Data Motivasi Belajar:

Petunjuk Pengisian: Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Anda!

Tabel 1

Instrumen Pengumpulan Data Motivasi Belajar

No.	Pernyataan	Sangat Tidak Setuju (STS)	Tidak Setuju (TS)	Ragu- ragu	Setuju (S)	Sangat Setuju (SS)
1.	Saya merasa lebih tertarik untuk belajar PAI setelah menggunakan platform Berkahdigital.link.					
2	Platform Berkahdigital.link membantu saya memahami materi PAI dengan lebih mudah.					

3	<p>Saya menjadi lebih semangat mengikuti pembelajaran PAI setelah menggunakan platform ini.</p>					
4	<p>Saya merasa lebih percaya diri dalam mengerjakan soal PAI setelah belajar melalui platform ini.</p>					
5	<p>Fitur-fitur di Berkahdigital.link membuat saya termotivasi untuk belajar PAI lebih mendalam.</p>					
6	<p>Platform ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik daripada</p>					

	metode pembelajaran biasa.					
--	----------------------------	--	--	--	--	--

3.6 Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Dalam penelitian ini, validitas dan reliabilitas instrumen dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan dapat mengukur variabel penelitian dengan akurat dan konsisten. Instrumen yang digunakan meliputi tes hasil belajar, angket motivasi belajar dalam menggunakan platform Berkahdigital.link.

3.6.1 Validitas Instrumen

Validitas instrumen bertujuan untuk memastikan bahwa instrumen benar-benar mengukur aspek yang diharapkan. Terdapat beberapa jenis validitas yang diuji dalam penelitian ini, yaitu:

1. Validitas Isi (Content Validity)

Validitas isi bertujuan untuk melihat sejauh mana butir-butir dalam instrumen sudah mencakup semua aspek yang ingin diukur. Validitas isi dalam penelitian ini diperoleh melalui evaluasi dari para ahli (expert judgment), yaitu dosen pembimbing dan praktisi pendidikan agama Islam. Mereka diminta untuk menilai kesesuaian item-item dalam angket motivasi belajar, tes hasil belajar. Jika ditemukan item yang kurang sesuai, maka instrumen tersebut direvisi sesuai saran para ahli.

2. Validitas Konstruksi (Construct Validity)

Validitas konstruksi dilakukan untuk menguji sejauh mana instrumen penelitian sesuai dengan konsep atau konstruk teoritis yang menjadi dasar penelitian ini, yaitu motivasi belajar dan hasil belajar. Dalam penelitian ini, uji validitas konstruksi dilakukan dengan teknik analisis faktor. Setiap item dianalisis untuk melihat apakah mereka memiliki korelasi tinggi dengan konstruk yang diukur. Item-item yang tidak memiliki korelasi yang kuat dengan konstruk akan direvisi atau dihilangkan.

3. Validitas Empiris (Empirical Validity)

Untuk memperkuat validitas, dilakukan juga uji validitas empiris melalui pengujian lapangan pada sampel uji coba. Data yang diperoleh dari angket motivasi dan tes hasil belajar dianalisis menggunakan korelasi item-total. Item yang memiliki korelasi rendah terhadap skor total akan dihilangkan atau diperbaiki agar lebih sesuai.

3.6.2 Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas instrumen digunakan untuk mengetahui konsistensi hasil pengukuran dari instrumen yang digunakan. Uji reliabilitas dilakukan pada angket motivasi belajar dan tes hasil belajar menggunakan beberapa metode berikut:

1. Uji Reliabilitas Angket Motivasi Belajar

Reliabilitas angket diuji menggunakan teknik Cronbach's Alpha untuk mengetahui konsistensi internal antar-butir dalam angket motivasi belajar. Sebuah instrumen dikatakan reliabel apabila nilai Cronbach's

$\text{Alpha} \geq 0,70$. Uji reliabilitas ini dilakukan pada sampel uji coba, dan jika hasilnya belum mencapai nilai yang diinginkan, maka angket akan direvisi dan diuji kembali hingga memenuhi standar reliabilitas yang diharapkan.

2. Uji Reliabilitas Tes Hasil Belajar

Reliabilitas tes hasil belajar diuji dengan teknik Split-Half Reliability. Teknik ini membagi item-item tes menjadi dua kelompok yang setara, lalu menghitung korelasi antara dua bagian tersebut untuk menilai konsistensi instrumen. Tes hasil belajar dianggap reliabel jika nilai koefisien korelasi antara dua bagian soal $\geq 0,70$. Apabila hasilnya menunjukkan nilai korelasi yang rendah, item-item pada tes akan direvisi atau ditambah agar memenuhi kriteria reliabilitas.

Melalui pengujian validitas dan reliabilitas yang ketat, diharapkan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini benar-benar mampu mengukur pengaruh platform Berkahdigital.link terhadap motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik PAI secara akurat dan dapat diandalkan.

3.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini bertujuan untuk menguji hipotesis mengenai pengaruh penggunaan platform Berkahdigital.link terhadap motivasi belajar dan hasil belajar PAI peserta didik. Data yang diperoleh dari angket, tes hasil belajar, dianalisis secara kuantitatif melalui beberapa langkah berikut:

3.7.1 Uji Deskriptif

Analisis deskriptif dilakukan untuk menggambarkan profil motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan platform Berkahdigital.link. Beberapa indikator yang diukur antara lain rata-rata, standar deviasi, minimum, dan maksimum skor dari variabel motivasi belajar dan hasil belajar. Analisis ini bertujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai kondisi awal dan perubahan yang terjadi pada motivasi dan hasil belajar peserta didik setelah intervensi.

3.7.2 Uji Normalitas

Sebelum melakukan uji hipotesis, dilakukan uji normalitas data untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini penting karena pemilihan uji statistik selanjutnya bergantung pada hasil distribusi data. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov atau Shapiro-Wilk. Data dianggap berdistribusi normal jika nilai signifikansi (p -value) $> 0,05$.

3.7.3 Uji Hipotesis

Berdasarkan desain penelitian yang menggunakan pendekatan quasi-eksperimen dengan desain pretest-posttest kelompok tunggal, uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara skor motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan platform Berkahdigital.link. Uji statistik yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Uji t Berpasangan (Paired Sample t-Test)

Uji t berpasangan digunakan untuk menguji apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara skor motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah intervensi (penggunaan platform Berkahdigital.link). Uji ini digunakan jika data berdistribusi normal. Hipotesis yang diuji adalah:

- H₀: Tidak ada perbedaan yang signifikan pada motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan platform Berkahdigital.link.
- H₁: Terdapat perbedaan yang signifikan pada motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan platform Berkahdigital.link.

Jika nilai signifikansi (p -value) $< 0,05$, maka H₀ ditolak dan H₁ diterima, yang berarti terdapat perbedaan signifikan setelah penggunaan platform.

2. Uji Wilcoxon (Wilcoxon Signed Rank Test)

Apabila data tidak berdistribusi normal, maka uji Wilcoxon digunakan sebagai alternatif uji t berpasangan. Uji Wilcoxon bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest pada motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik.

3.7.4 Uji Pengaruh (Effect Size)

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan platform Berkahdigital.link terhadap motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik, dilakukan perhitungan effect size. Effect size memberikan

informasi mengenai kekuatan pengaruh variabel independen (platform Berkahdigital.link) terhadap variabel dependen (motivasi belajar dan hasil belajar). Interpretasi effect size dilakukan dengan menggunakan kategori berikut:

0,2 = Kecil

0,5 = Sedang

0,8 = Besar

Dengan teknik analisis data yang digunakan, diharapkan dapat memberikan hasil yang akurat mengenai pengaruh penggunaan platform Berkahdigital.link terhadap motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik PAI.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskriptif Data

4.1.1. Kondisi SMPN 6 Tasikmalaya

Tabel 2 : Profil Sekolah

PROFIL SEKOLAH			
1.	Nama Sekolah	:	SMP Negeri 6 Tasikmalaya
2.	NSS	:	201327777006
3.	NPSN	:	20224581
4.	NPWP Sekolah	:	-
5.	Katagori Pengembangan Sekolah	:	<input checked="" type="checkbox"/> Sekolah Standar Nasional (SSN)
		:	<input type="checkbox"/> Sekolah Rujukan Nasional
		:	<input type="checkbox"/> Sekolah Model SPMP (Binaan LPMP)
		:	<input checked="" type="checkbox"/> Sekolah Perintis GLS/WJLRC
		:	<input checked="" type="checkbox"/> Sekolah Penyelenggara Pendidikan Inklusif
		:	<input checked="" type="checkbox"/> Sekolah Pengembang Keunggulan Adiwiyata
		:	<input checked="" type="checkbox"/> Sekolah Percontohan Sekolah Sehat
		:	<input checked="" type="checkbox"/> Sekolah Pelaksana Kurikulum 2013
6.	Alamat Sekolah	:	Jln. Cilembang No 114
7.	Telepon/Fax	:	(0265) 333579
8.	E.mail/Website	:	-
9.	Status Sekolah	:	Negeri
10.	Tahun Berdiri	:	14 Agustus 1981
11.	Luas Lahan (m2)	:	Luas Tanah 6.500 m ²
12.	Status Kepemilikan Lahan	:	SHM
13.	Jumlah Rombel	:	33

	a. Kelas VII	:	11
	b. Kelas VIII	:	11
	c. Kelas IX	:	11
14.	Jumlah Ruang Kelas	:	33
15.	Status/Nilai Akreditasi	:	A / 95 (Tahun 2021)
16.	Jumlah Peserta didik	:	1056
	a. Kelas VII	:	352
	b. Kelas VIII	:	352
	c. Kelas IX	:	352
17.	Kepala Sekolah	:	Dr. AA. Suryana, S.Pd., M.M
18.	Wakasek. Akademik 1	:	Elis Normayanti, S.S.
19.	Wakasek Akademik 2	:	Widiarti, S.Pd.
20.	Wakasek Akademik 3	:	Hj. Aria Ardiana, S.Pd.
21.	Wakasek Kepeserta didikan 1	:	Drs. Saepuloh, M.SI
22.	Wakasek Kepeserta didikan 1	:	Asep Kurniawan Kaustar, S.Pd.I.
23.	Wakasek Kepeserta didikan 1	:	Agus Rusyanto, S.Pd.
24.	Wakasek Sarpras	:	Hj. Enung, S.Pd.
25.	Wakasek Humas	:	Asep Tedi Supriadi, S.Pd.
26.	Kepala Laboratorium	:	Hj. Aria Ardiana, S.Pd.
27.	Kepala Perpustakaan	:	Eddi Sutardi, S.Pd.

Gambar 2: Letak Sekolah dalam Peta Kota Tasikmalaya



Visi SMP Negeri 6 Tasikmalaya

“Berlandaskan Iman dan Taqwa SMP Negeri 6 Tasikmalaya Mewujudkan Peserta Didik yang Berakhlakul Karimah, Berprestasi dan Sehat Jiwa Raga Melalui Pendidikan yang Bermutu”

Tabel 3
Indikator Visi

INDIKATOR VISI (CORE VISION)	
Peserta didik memiliki keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa	<ul style="list-style-type: none">• Melaksanakan ibadah sesuai ajaran agama secara rutin dan benar.• Memiliki sikap religius dalam kehidupan sehari-hari di sekolah maupun di luar sekolah.
Peserta didik menunjukkan akhlak mulia (berakhlakul karimah):	<ul style="list-style-type: none">• Bertutur kata sopan, jujur, dan menghargai sesama.• Menunjukkan perilaku disiplin, tanggung jawab, dan toleransi dalam kehidupan sehari-hari.
Peserta didik meraih prestasi akademik dan non-akademik:	<ul style="list-style-type: none">• Mampu mencapai nilai akademik di atas standar kompetensi minimal.• Aktif dan berprestasi dalam kegiatan ekstrakurikuler, lomba, maupun kompetisi lainnya.
Peserta didik memiliki kesehatan jasmani dan rohani yang baik	<ul style="list-style-type: none">• Menunjukkan gaya hidup sehat, seperti kebersihan, olahraga, dan pola makan yang baik.• Memiliki kestabilan emosi dan kemampuan mengelola stres atau tekanan.
Proses pendidikan berlangsung secara bermutu dan berkelanjutan	<ul style="list-style-type: none">• Adanya pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan berorientasi pada peserta didik.• Ketersediaan sarana prasarana pendidikan yang memadai dan mendukung kegiatan belajar.• Guru profesional dan berkompeten dalam melaksanakan tugas pendidikannya.

Misi, Tujuan Sekolah dan Strategi

Misi adalah tindakan untuk mewujudkan atau merealisasikan visi. Dalam merumuskan misi harus mempertimbangkan dan menganalisis tugas pokok sekolah dan kelompok-kelompok yang berkepentingan, melalui bentuk layanan untuk memenuhi tuntutan yang dituangkan dalam visi sekolah dengan berbagai indikatornya. Untuk mencapai visi tersebut, perlu dilakukan suatu misi berupa kegiatan jangka panjang dengan arah yang jelas sedangkan Tujuan sekolah adalah sasaran yang ingin dicapai oleh sekolah setelah diketahui visi dan misi. Untuk mewujudkan Visi SMP Negeri 6 Kota Tasikmalaya ditetapkan Misi dan Tujuan sekolah sebagai berikut:

Tabel 4
Misi dan Tujuan Sekolah

Misi	Tujuan
Membangun Keimanan dan Taqwa: Menyediakan lingkungan yang mendukung pengembangan nilai-nilai agama dan moral, dengan mengintegrasikan ajaran agama dalam kurikulum dan kegiatan ekstrakurikuler, serta memberikan pembinaan spiritual kepada peserta didik.	Menghasilkan peserta didik yang memiliki iman dan taqwa yang kuat, serta memiliki pemahaman yang baik tentang nilai-nilai agama.
Mengembangkan Akhlakul Karimah: Melaksanakan program-program pendidikan karakter yang berfokus pada pengembangan sikap-sikap positif seperti kejujuran, disiplin, kerjasama, dan empati, sehingga peserta didik menjadi individu yang berakhlakul karimah.	Membentuk peserta didik yang berakhlakul karimah, memiliki integritas, etika, dan moral yang tinggi dalam berbagai aspek kehidupan.
Mendorong Prestasi Akademik: Menyediakan lingkungan pembelajaran yang inspiratif dan memotivasi peserta didik	Mendorong peserta didik untuk mencapai prestasi akademik yang tinggi dan

Misi	Tujuan
untuk mencapai prestasi akademik yang tinggi, dengan memberikan dukungan pembelajaran tambahan dan fasilitas yang memadai.	menjadi calon-calon pemimpin masa depan.
Mengembangkan Potensi Non-Akademik: Memberikan kesempatan dan fasilitas untuk mengembangkan potensi peserta didik di bidang non-akademik seperti seni, olahraga, dan kegiatan ekstrakurikuler lainnya.	Mengembangkan potensi peserta didik di bidang non-akademik untuk memperluas wawasan dan keterampilan mereka.
Menjaga Kesehatan Jiwa dan Raga: Menyediakan program kesehatan mental dan fisik, serta memastikan peserta didik memiliki akses yang memadai ke layanan kesehatan dan dukungan psikologis.	Menjaga kesehatan jiwa dan raga peserta didik sehingga mereka dapat menghadapi tantangan kehidupan dengan baik.
Meningkatkan Kualitas Pendidikan: Terus-menerus melakukan peningkatan kualitas kurikulum, metode pengajaran, dan penilaian untuk memastikan pendidikan yang bermutu sesuai dengan perkembangan terkini.	Memastikan bahwa SMP Negeri 6 Tasikmalaya menjadi lembaga pendidikan yang terkemuka dan menjadi contoh dalam hal mutu pendidikan di tingkat lokal maupun nasional.

Penggerak (*drive*) dalam upaya pencapaian Visi dilukiskan dalam sebuah brain image “*Kampus Pendidikan Innovation School Centre*”.

4.1.2. Hasil Penelitian

Pada bagian ini memaparkan hasil penelitian yang bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan platform Berkahdigital.link terhadap motivasi dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) peserta didik di SMPN 6 Tasikmalaya. Penelitian ini melibatkan 64 peserta didik yang berasal dari kelas 9A dan 9B di SMP Negeri 6 Tasikmalaya, dengan tujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan platform Berkahdigital.link terhadap tingkat motivasi dan pencapaian hasil belajar peserta didik. Sebelum penerapan platform tersebut, dilakukan pengukuran awal menggunakan pretest untuk mengidentifikasi kondisi awal motivasi belajar serta capaian akademik para peserta didik. Setelah penerapan platform dilakukan dalam proses pembelajaran, pengukuran lanjutan dilakukan menggunakan posttest. Metode ini bertujuan untuk mengevaluasi perubahan atau peningkatan yang terjadi pada motivasi dan hasil belajar peserta didik setelah intervensi diterapkan.

Desain penelitian ini mengintegrasikan pendekatan kuasi-eksperimen, di mana data yang diperoleh melalui pretest dan posttest dianalisis secara komprehensif. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai efektivitas platform Berkahdigital.link sebagai media pembelajaran digital, serta memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang mendukung peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik di tingkat SMP Negeri 6 Tasikmalaya.

Hasil pengukuran awal menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar peserta didik berada pada skor 3,5 dari skala Likert 5 poin. Angka ini mencerminkan tingkat motivasi yang tergolong sedang, dengan distribusi skor yang cukup bervariasi di antara peserta didik. Pada pengukuran hasil belajar, rata-rata nilai pretest adalah 71,09, dengan nilai minimum 60 dan nilai maksimum 90. Standar deviasi sebesar 10,137 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan akademik peserta didik dalam kelompok tersebut.

Setelah pelaksanaan intervensi menggunakan Berkahdigital.link, data posttest menunjukkan peningkatan signifikan. Rata-rata motivasi belajar meningkat menjadi 4,3, yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mengalami perbaikan dalam minat dan keterlibatan mereka terhadap proses pembelajaran. Sementara itu, nilai hasil belajar pada posttest menunjukkan rata-rata sebesar 86,25, dengan nilai minimum 75 dan nilai maksimum 95. Penurunan standar deviasi menjadi 5,040 mencerminkan distribusi nilai yang lebih merata di antara peserta didik, menunjukkan bahwa platform ini membantu menyamakan kemampuan peserta didik.

Tabel berikut menyajikan data nilai peserta didik sebelum dan sesudah diberikan intervensi berupa penggunaan platform BerkahDigital.link:

Tabel 5

Deskriptif Perbandingan Pretest dan Posttest

Variabel	N	Minimum	Maksimum	Mean	Std. Deviasi
Nilai Sebelum Intervensi (Pretest)	64	60	90	71,09	10,137
Nilai Setelah Intervensi (Posttest)	64	75	95	86,25	5,040

Data di atas memperlihatkan adanya peningkatan rata-rata nilai sebesar 15,16 poin setelah intervensi. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan Berkahdigital.link tidak hanya memberikan dampak positif pada hasil belajar secara individu tetapi juga meningkatkan kualitas pembelajaran secara kolektif di kelas.

4.2 Analisis Data

Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan guna menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Proses analisis mencakup berbagai teknik statistik yang digunakan untuk memperoleh temuan yang akurat dan sesuai dengan tujuan penelitian. Metode analisis yang diterapkan meliputi uji normalitas untuk menentukan distribusi data, uji perbedaan menggunakan Wilcoxon Signed Ranks Test, uji korelasi untuk mengetahui hubungan antarvariabel, serta uji reliabilitas instrumen guna memastikan konsistensi pengukuran.

4.2.1 Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan langkah awal dalam analisis statistik untuk mengetahui apakah data yang diperoleh mengikuti distribusi normal atau tidak.

Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan dua metode, yaitu Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk. Hasil analisis menunjukkan bahwa seluruh variabel memiliki nilai signifikansi $p < 0,05$.

Tabel 6

Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk

Variabel	Kolmogorov-Smirnov Sig.	Shapiro-Wilk Sig.	Distribusi Data
Pretest	< 0,05	< 0,05	Tidak Normal
Posttest	< 0,05	< 0,05	Tidak Normal
Motivasi Belajar	< 0,05	< 0,05	Tidak Normal

Hasil uji normalitas yang dilakukan dengan menggunakan dua metode, yaitu Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk, menunjukkan bahwa seluruh variabel dalam penelitian ini memiliki nilai signifikansi kurang dari 0,05. Berdasarkan kriteria pengujian statistik, kondisi ini mengindikasikan bahwa data yang diperoleh tidak berdistribusi normal. Ketidaksesuaian data terhadap distribusi normal ini penting untuk dicermati, karena karakteristik distribusi memengaruhi pemilihan metode analisis yang tepat dalam penelitian kuantitatif. Penggunaan teknik statistik parametrik pada data yang tidak normal berpotensi menghasilkan simpulan yang bias atau tidak akurat.

Mengingat data dalam penelitian ini tidak memenuhi asumsi normalitas, maka pendekatan analisis yang digunakan disesuaikan dengan kondisi tersebut. Metode non-parametrik dipilih sebagai alternatif yang lebih relevan dan mampu mengakomodasi karakteristik data yang menyimpang dari distribusi normal.

Penggunaan metode ini tidak hanya mempertimbangkan ketepatan teknis, tetapi juga bertujuan untuk menjaga integritas hasil analisis agar tetap valid dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Dengan demikian, pemilihan metode non-parametrik dalam penelitian ini merupakan keputusan metodologis yang rasional dan berbasis pada prinsip kesesuaian antara sifat data dan teknik analisis yang digunakan.

4.2.2 Uji Wilcoxon Signed Ranks Test

Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest setelah implementasi platform berkahdigital.link, digunakan uji Wilcoxon Signed Ranks Test. Uji ini dipilih karena data yang digunakan tidak berdistribusi normal, sehingga metode non-parametrik lebih tepat dalam menganalisis perbedaan skor sebelum dan sesudah intervensi.

Tabel 7

Hasil Uji Wilcoxon Signed-Ranks Test Pretest dan Posttest

Jenis Ranks	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Negative Ranks (Posttest < Pretest)	0	0,00	0,00
Positive Ranks (Posttest > Pretest)	64	32,50	2080,00
Ties (Posttest = Pretest)	0	-	-

Hasil analisis data menggunakan uji Wilcoxon Signed-Rank menunjukkan bahwa tidak terdapat peserta didik yang mengalami penurunan nilai (negative ranks = 0) setelah intervensi pembelajaran menggunakan platform Berkahdigital.link. Sebaliknya, seluruh peserta didik (positive ranks = 64) menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar, yang ditunjukkan melalui perbandingan skor pretest dan posttest. Nilai Z yang diperoleh sebesar -6,997 dengan tingkat signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed) sebesar $< 0,001$, jauh di bawah ambang batas 0,05. Temuan ini secara statistik menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan platform digital tersebut.

Dengan mempertimbangkan hasil uji yang signifikan secara kuat, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Berkahdigital.link memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Platform ini, yang mengintegrasikan berbagai fitur interaktif seperti video pembelajaran, latihan soal, dan simulasi digital, berhasil meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Hal ini menguatkan dugaan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis digital yang dirancang secara tepat mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran, serta menjadi solusi inovatif yang adaptif terhadap kebutuhan dan karakteristik generasi digital saat ini.

4.2.3 Uji Korelasi

Selanjutnya, untuk mengetahui hubungan antara motivasi belajar dan hasil belajar setelah intervensi, dilakukan uji korelasi Pearson. Korelasi Pearson

digunakan untuk mengukur tingkat hubungan linear antara dua variabel, yakni motivasi belajar dan hasil post-test.

Tabel 8

Hasil Uji Korelasi Pearson antara Motivasi dan Hasil Belajar

Variabel	R	Signifikansi (p)
Motivasi Belajar vs Hasil Belajar	0,129	0,310

Berdasarkan hasil analisis korelasi Pearson, diperoleh nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,129 dengan tingkat signifikansi sebesar $p = 0,310$. Nilai ini menunjukkan adanya hubungan yang sangat lemah antara motivasi belajar peserta didik dan hasil belajar yang dicapai setelah mengikuti pembelajaran menggunakan platform Berkahdigital.link. Karena nilai signifikansi melebihi batas 0,05, maka hubungan tersebut dinyatakan tidak signifikan secara statistik. Dengan demikian, meskipun motivasi belajar meningkat, peningkatan tersebut tidak berkorelasi secara langsung dengan hasil post-test peserta didik.

Temuan ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar yang terjadi tidak semata-mata dipengaruhi oleh tingkat motivasi internal peserta didik, melainkan kemungkinan besar lebih dipengaruhi oleh kualitas dan desain platform pembelajaran digital yang digunakan. Fitur-fitur interaktif dalam Berkahdigital.link kemungkinan memberikan stimulus kognitif dan pengalaman belajar yang mampu meningkatkan hasil belajar secara langsung, terlepas dari variasi tingkat motivasi individu. Oleh karena itu, dalam konteks penelitian ini, motivasi belajar bukanlah satu-satunya determinan terhadap pencapaian

akademik, dan keberhasilan pembelajaran tampaknya lebih ditentukan oleh efektivitas strategi instruksional digital yang diterapkan.

4.2.4 Uji Reliabilitas Instrumen

Dalam penelitian ini, instrumen kuesioner motivasi belajar yang digunakan perlu diuji reliabilitasnya untuk memastikan konsistensi hasil pengukuran. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan metode Cronbach's Alpha. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,753, yang menunjukkan bahwa instrumen kuesioner memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi.

Tabel 9

Ringkasan Analisis Reliabilitas dan Implikasi Temuan Penelitian

Instrumen	Cronbach's Alpha	Keterangan
Kuesioner Motivasi Belajar	0,753	Reliabel

Untuk memberikan pemahaman yang lebih menyeluruh terhadap implikasi dari hasil uji reliabilitas tersebut, disajikan pula Tabel 6 yang merangkum keterkaitan antara keandalan instrumen, validitas data yang dihasilkan, serta hubungannya dengan temuan utama dalam penelitian ini. Tabel ini menegaskan bahwa instrumen yang digunakan tidak hanya valid secara teknis, tetapi juga berperan penting dalam mendukung kualitas data yang dianalisis.

Tabel 10

Ringkasan Analisis Reliabilitas dan Implikasi Temuan Penelitian

Aspek yang Dianalisis	Hasil Analisis
Uji Reliabilitas Instrumen	Nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,753 menunjukkan reliabilitas yang tinggi.
Kesimpulan Reliabilitas	Instrumen kuesioner dinyatakan andal dan konsisten dalam mengukur motivasi.
Implikasi terhadap Data Penelitian	Data motivasi yang diperoleh dapat dipercaya dan layak dianalisis lebih lanjut.
Hubungan Motivasi dan Hasil Belajar	Korelasi lemah ($r = 0,129$; $p = 0,310$) menunjukkan hubungan tidak signifikan.
Implikasi terhadap Pembelajaran	Peningkatan hasil belajar kemungkinan lebih dipengaruhi oleh media pembelajaran digital yang digunakan.

Tabel yang disajikan menggambarkan hasil uji reliabilitas terhadap instrumen kuesioner motivasi belajar serta hubungannya dengan temuan utama dalam penelitian ini. Nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,753 mengindikasikan bahwa instrumen yang digunakan memiliki tingkat keandalan yang baik dan dapat dipercaya. Keandalan ini penting untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan

secara konsisten mencerminkan keadaan sebenarnya dari motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian, analisis yang dilakukan berdasarkan data tersebut dapat dipertanggungjawabkan secara metodologis dan mendukung validitas internal dari penelitian ini secara keseluruhan.

Meskipun data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan signifikan dalam hasil belajar setelah penerapan platform Berkahdigital.link, hasil uji korelasi justru memperlihatkan bahwa hubungan antara motivasi belajar dan hasil belajar tidak signifikan secara statistik. Hal ini mengisyaratkan bahwa peningkatan pencapaian akademik peserta didik lebih banyak dipengaruhi oleh efektivitas media pembelajaran yang digunakan, dibandingkan oleh faktor motivasi internal mereka. Dalam konteks ini, Berkahdigital.link berperan sebagai stimulus pembelajaran yang kuat dan efisien, yang mampu meningkatkan hasil belajar meskipun peserta didik memiliki tingkat motivasi yang bervariasi. Temuan ini memperkuat urgensi pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran digital yang dirancang secara strategis untuk menjawab tantangan pembelajaran di era teknologi saat ini.

4.3 Pembahasan

Hasil penelitian ini secara konsisten menunjukkan bahwa penggunaan platform Berkahdigital.link memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Peningkatan ini tercermin dalam perbandingan skor pretest dan posttest, di mana terjadi peningkatan rata-rata sebesar 15,16 poin setelah intervensi. Selain itu, motivasi belajar peserta didik juga mengalami lonjakan dari skor rata-rata 3,5 menjadi 4,3 pada skala Likert 5 poin. Kenaikan ini tidak hanya

menunjukkan peningkatan semangat belajar, tetapi juga merefleksikan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran yang berbasis teknologi.

Temuan ini sejalan dengan teori efikasi diri yang dikemukakan oleh Bandura (1997), yang menyatakan bahwa keberhasilan belajar erat kaitannya dengan kepercayaan individu terhadap kemampuannya dalam mengelola dan menyelesaikan tugas. Fitur-fitur interaktif dalam Berkahdigital.link seperti video pembelajaran, kuis adaptif, dan simulasi berbasis konteks memberikan stimulus positif yang memperkuat keyakinan diri peserta didik. Hal ini berdampak pada meningkatnya partisipasi, keterlibatan, dan kemandirian belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Adanya penghargaan digital dan umpan balik langsung dalam platform turut memperkuat motivasi intrinsik peserta didik untuk terus meningkatkan performanya.

Penelitian ini juga memperlihatkan bahwa platform Berkahdigital.link memiliki potensi untuk menjawab tantangan pembelajaran di era digital, terutama dalam konteks peserta didik generasi Z yang sangat akrab dengan teknologi. Dengan menawarkan model pembelajaran yang fleksibel, mandiri, dan menarik, platform ini menjembatani kesenjangan antara metode konvensional dan tuntutan teknologi abad ke-21. Hal ini didukung oleh penelitian Rahmawati dan Atmojo (2021) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video efektif dalam menjelaskan konsep abstrak serta meningkatkan pemahaman peserta didik secara menyeluruh. Penggunaan fitur audio-visual pada Berkahdigital.link terbukti memperkuat daya serap informasi serta memperkaya pengalaman belajar peserta didik.

Selain itu, penelitian Maslulah (2021) yang menekankan pada digitalisasi pembelajaran PAI juga memberikan dukungan terhadap temuan ini. Dalam penelitiannya, implementasi media digital berbasis video di SDI Ar Roudhoh secara signifikan meningkatkan karakter Islami peserta didik, sekaligus mendorong pendekatan saintifik dalam pembelajaran agama. Kemiripan pendekatan antara SDI Ar Roudhoh dan Berkahdigital.link menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran agama bukan hanya memungkinkan, tetapi juga bermanfaat secara substansial dalam membentuk akhlak dan nilai-nilai spiritual peserta didik. Fitur-fitur digital yang terintegrasi dengan nilai-nilai Islam modern memberikan pendekatan kontekstual yang relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.

Penggunaan Berkahdigital.link juga berdampak terhadap pemerataan capaian akademik peserta didik. Penurunan standar deviasi dari 10,137 menjadi 5,040 setelah intervensi menunjukkan bahwa distribusi nilai peserta didik menjadi lebih seragam. Ini berarti platform tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar secara umum, tetapi juga membantu menyamakan kemampuan peserta didik yang sebelumnya bervariasi. Hasil ini diperkuat oleh penelitian Meliyani et al. (2022), yang menunjukkan bahwa media digital mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus mengurangi kesenjangan akademik. Dengan mengintegrasikan berbagai elemen pembelajaran digital yang interaktif, Berkahdigital.link menghadirkan model pembelajaran yang inklusif dan adil bagi seluruh peserta didik.

Lebih jauh, efektivitas platform ini dalam mengembangkan hasil belajar turut diperkuat oleh penelitian Herdiansyah (2023) yang menggunakan aplikasi

Quizizz sebagai media interaktif. Ia menemukan bahwa media berbasis web dengan elemen gamifikasi mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Kesesuaian antara fitur kuis dalam Berkahdigital.link dan prinsip-prinsip gamifikasi seperti umpan balik langsung, level tantangan, dan penguatan positif menambah nilai praktis platform dalam membangun lingkungan belajar yang menyenangkan dan memotivasi. Hal ini sekaligus memperlihatkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga mampu membentuk sikap dan perilaku belajar peserta didik secara positif.

Hasil analisis juga menunjukkan bahwa meskipun motivasi belajar meningkat secara kuantitatif, hubungan antara motivasi dan hasil belajar tidak signifikan secara statistik. Hal ini ditunjukkan melalui uji korelasi Pearson yang menghasilkan nilai $r = 0,129$ dan $p = 0,310$. Ketidaksignifikanan ini menunjukkan bahwa hasil belajar yang meningkat tidak sepenuhnya dipengaruhi oleh motivasi internal peserta didik, melainkan lebih banyak dikontribusikan oleh kualitas dan pendekatan instruksional dari platform pembelajaran itu sendiri. Temuan ini tidak serta-merta mengecilkan pentingnya motivasi, melainkan memberikan pemahaman baru bahwa dalam konteks pembelajaran digital, media dan strategi yang digunakan memainkan peran lebih besar dalam pencapaian akademik.

Selanjutnya, penelitian Azami dan Basukiyatno (2022) yang membahas adaptasi guru PAI terhadap digitalisasi pembelajaran mengungkap bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran agama mampu meningkatkan daya tarik pembelajaran dan memudahkan penyampaian materi. Guru yang mampu beradaptasi dengan teknologi akan lebih efektif dalam menyampaikan materi PAI, terutama jika ditunjang dengan media yang tepat seperti Berkahdigital.link.

Penyesuaian ini penting untuk menjamin ketercapaian kompetensi spiritual dan moral peserta didik yang menjadi esensi dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Namun demikian, terdapat keterbatasan dalam penelitian ini yang perlu dicermati. Penelitian hanya dilakukan pada dua kelas di satu sekolah, dengan jumlah sampel sebanyak 64 peserta didik. Hal ini menyebabkan keterbatasan dalam generalisasi hasil penelitian ke populasi yang lebih luas. Kondisi ini sejalan dengan temuan Menrisal dan Utami (2019) yang juga menekankan pentingnya replikasi penelitian di berbagai konteks sekolah dan wilayah untuk memastikan validitas eksternal dari media pembelajaran digital berbasis Android. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lanjutan dengan cakupan yang lebih luas dan pendekatan longitudinal untuk mengevaluasi dampak jangka panjang dari platform digital seperti Berkahdigital.link.

Secara keseluruhan, pembahasan ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran, khususnya melalui platform Berkahdigital.link, memiliki dampak positif yang nyata terhadap proses dan hasil belajar peserta didik. Tidak hanya meningkatkan motivasi, platform ini juga terbukti efektif dalam mendorong pencapaian akademik yang lebih tinggi, menciptakan pemerataan pemahaman antar peserta didik, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan bermakna. Dengan berbagai kelebihan tersebut, Berkahdigital.link layak direkomendasikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran digital yang adaptif, inovatif, dan relevan dalam mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam di era teknologi.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan beberapa hal berikut terkait pemanfaatan platform Berkahdigital.link dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 6 Tasikmalaya.

Pertama, penggunaan platform ini secara signifikan meningkatkan motivasi belajar peserta didik, yang ditunjukkan dengan kenaikan skor rata-rata motivasi dari 3,5 menjadi 4,3 pada skala Likert 5 poin. Peningkatan motivasi tersebut didukung oleh fitur interaktif yang disediakan oleh platform, seperti video pembelajaran, latihan soal, dan animasi, yang berhasil membuat peserta didik lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti proses belajar.

Kedua, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan setelah penggunaan Berkahdigital.link. Rata-rata nilai posttest mencapai 86,25, meningkat 15,16 poin dari nilai pretest sebesar 71,09. Hal ini mengindikasikan bahwa platform tersebut efektif dalam membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, distribusi nilai hasil belajar menjadi lebih merata dengan penurunan standar deviasi dari 10,137 menjadi 5,040, yang menunjukkan bahwa platform ini juga berperan dalam mengurangi kesenjangan kemampuan akademik antar peserta didik.

Ketiga, efektivitas platform ini tidak hanya terlihat dari peningkatan motivasi dan hasil belajar, tetapi juga dari pendekatan pembelajaran yang lebih

fleksibel, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik generasi digital. Meskipun terdapat peningkatan motivasi belajar, hubungan antara motivasi dan hasil belajar tidak signifikan secara statistik, yang menandakan bahwa peningkatan hasil belajar lebih dipengaruhi oleh kualitas media pembelajaran dan metode instruksional yang diterapkan melalui Berkahdigital.link.

Terakhir, instrumen kuesioner motivasi belajar yang digunakan dalam penelitian ini terbukti reliabel dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,753, sehingga data motivasi yang diperoleh dapat dipercaya untuk dianalisis lebih lanjut.

Secara keseluruhan, Berkahdigital.link terbukti menjadi platform pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar peserta didik melalui fitur interaktif dan pendekatan pembelajaran yang adaptif.

5.2 Implikasi

Temuan penelitian ini memberikan sejumlah implikasi praktis bagi berbagai pihak yang terlibat dalam proses pendidikan, khususnya dalam pengembangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI & BP) di era digital:

- **Bagi peserta didik**, pemanfaatan *Berkahdigital.link* membuka peluang belajar yang lebih fleksibel, mandiri, dan sesuai dengan gaya belajar masing-masing. Materi interaktif yang disajikan melalui video, animasi, dan latihan soal mampu menumbuhkan rasa ingin tahu serta meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam memahami ajaran agama Islam.

- **Bagi guru PAI & BP**, hasil penelitian ini menegaskan pentingnya peran guru sebagai fasilitator pembelajaran digital. Guru dituntut tidak hanya menguasai materi, tetapi juga mampu mendesain pembelajaran berbasis teknologi yang relevan, kreatif, dan kontekstual. Pemanfaatan *Berkahdigital.link* dapat menjadi salah satu solusi konkret dalam menjawab tantangan rendahnya motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik, sekaligus menjadi sarana untuk mengembangkan profesionalisme guru dalam memanfaatkan teknologi pendidikan.
- **Bagi institusi pendidikan (sekolah)**, temuan ini menunjukkan perlunya dukungan sistemik terhadap integrasi teknologi dalam pembelajaran, baik dari sisi pelatihan guru, penyediaan perangkat digital, maupun penguatan kurikulum yang adaptif terhadap perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.
- **Bagi pengembang media digital edukatif**, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi dan pengembangan lanjutan terhadap fitur-fitur pembelajaran yang interaktif, mudah diakses, dan selaras dengan kebutuhan guru dan peserta didik di lapangan.

5.3 Keterbatasan Penelitian

Setiap penelitian tentu memiliki keterbatasan, begitu pula dengan penelitian ini. Adapun keterbatasan-keterbatasan yang penulis identifikasi selama proses pelaksanaan maupun analisis data, antara lain sebagai berikut:

- **Desain penelitian tanpa kelompok control**

Penelitian ini menggunakan desain *quasi experiment* dengan model *one group pretest-posttest*, sehingga tidak melibatkan kelompok

pembandingan (kontrol). Kondisi ini menyulitkan untuk sepenuhnya mengisolasi pengaruh pemanfaatan *Berkahdigital.link* dari variabel luar yang mungkin ikut memengaruhi motivasi dan hasil belajar peserta didik, seperti faktor lingkungan belajar, karakter pribadi, atau pengaruh sosial.

- **Lingkup subjek penelitian yang terbatas**

Subjek penelitian ini hanya mencakup peserta didik kelas IXA dan IXB di SMP Negeri 6 Tasikmalaya pada tahun ajaran 2024/2025. Dengan demikian, hasil yang diperoleh belum tentu dapat digeneralisasikan ke sekolah lain dengan latar belakang geografis, sosial, dan kultural yang berbeda, atau pada jenjang pendidikan lain seperti SD atau SMA.

- **Waktu pelaksanaan yang relatif singkat**

Intervensi penggunaan *Berkahdigital.link* dilakukan dalam kurun waktu dua bulan pada awal semester ganjil. Durasi ini belum cukup untuk mengamati dampak jangka panjang terhadap perkembangan motivasi intrinsik peserta didik maupun kestabilan capaian hasil belajar mereka dari waktu ke waktu.

- **Fokus pada dua variabel utama saja**

Penelitian ini terbatas pada dua variabel dependen, yaitu motivasi belajar dan hasil belajar kognitif. Aspek lain yang juga penting dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, seperti penguatan nilai karakter, sikap spiritual, atau perkembangan sosial religius peserta didik belum menjadi fokus kajian.

- **Faktor keterampilan teknologi guru dan peserta didik**

Walaupun platform *Berkahdigital.link* dirancang sederhana dan mudah digunakan, tingkat literasi digital dari masing-masing guru maupun peserta didik tidak diukur secara khusus. Padahal, kemampuan mengakses dan mengoperasikan teknologi dapat memengaruhi efektivitas penggunaan media digital tersebut dalam proses pembelajaran.

- **Kondisi sarana dan prasarana yang bervariasi**

Ketersediaan perangkat seperti gawai, jaringan internet, dan dukungan teknis yang berbeda-beda antar peserta didik menyebabkan variasi dalam pengalaman belajar mereka. Hal ini bisa memengaruhi sejauh mana setiap peserta didik memperoleh manfaat maksimal dari penggunaan platform *Berkahdigital.link*.

5.4 Saran

Berdasarkan temuan penelitian, beberapa saran yang dapat diajukan adalah sebagai berikut:

1. **Bagi Guru PAI**

Guru diharapkan memanfaatkan platform **Berkahdigital.link** secara maksimal dalam pembelajaran sehari-hari. Disarankan untuk mengintegrasikan platform ini dengan metode pembelajaran konvensional guna menciptakan variasi yang menarik.

2. **Bagi Sekolah**

Sekolah perlu memberikan dukungan infrastruktur seperti koneksi internet

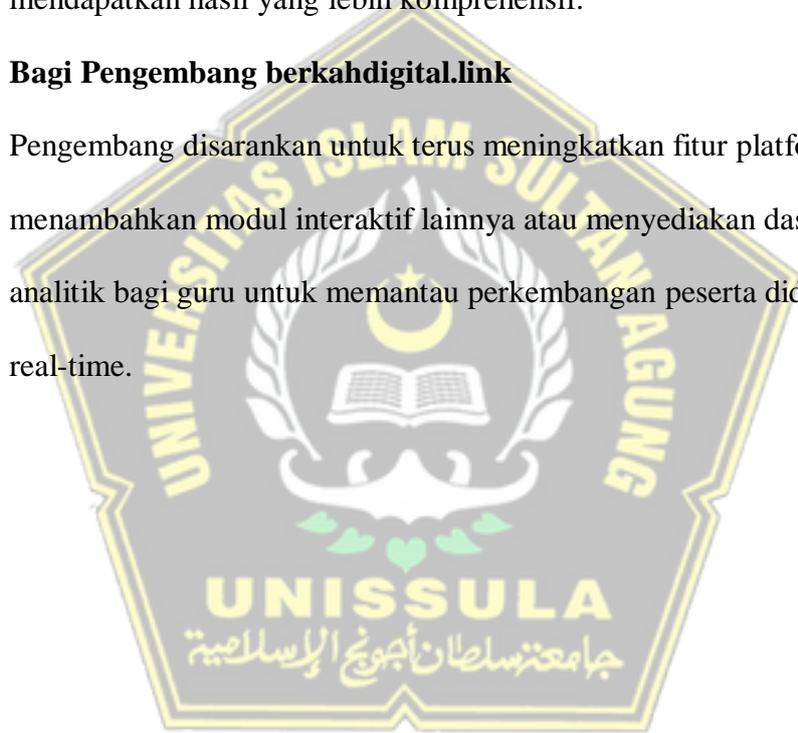
yang stabil dan perangkat elektronik yang memadai agar platform ini dapat digunakan secara optimal oleh guru dan peserta didik.

3. **Bagi Peneliti Selanjutnya**

Penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan variabel lain, seperti pengaruh Berkahdigital.link terhadap aspek karakter atau nilai-nilai religius peserta didik. Penelitian juga bisa dilakukan dengan desain eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol untuk mendapatkan hasil yang lebih komprehensif.

4. **Bagi Pengembang berkahdigital.link**

Pengembang disarankan untuk terus meningkatkan fitur platform, seperti menambahkan modul interaktif lainnya atau menyediakan dashboard analitik bagi guru untuk memantau perkembangan peserta didik secara real-time.



DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi. (1997). Strategi belajar mengajar. Bandung: Pustaka Setia.
- Ali, M. M., Hariyati, T., Pratiwi, M. Y., & Afifah, S. (2022). Metodologi penelitian kuantitatif dan penerapannya dalam penelitian. *Education Journal*, 2(2), 1–6.
- Ally, M. (2019). *Designing for learning*. Athabasca University Press.
- Anggreni, D. P. D., & Rudiarta, I. W. (2022). Pengaruh teman sebaya terhadap motivasi belajar agama Hindu perspektif teori belajar sosial. *Padma Sari: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(02), 142–151. <https://doi.org/10.53977/ps.v1i02.353>
- Ani Nur Aeni, Marhamah, A. A., Yasmin, E. A., & Ambunsuri, P. A. (2023). Pemanfaatan Linktree sebagai media pembelajaran PAI untuk meningkatkan pemahaman zakat bagi peserta didik kelas 6 SD.
- Ary, D., Jacobs, L. C., Razavieh, A., & Sorensen, C. K. (2010). *Introduction to research in education* (8th ed.). Belmont, CA: Wadsworth.
- Atkinson, J. W. (1957). *Motives in fantasy, action, and society*. Princeton, NJ: Van Nostrand.
- Azami, T., & Basukiyatno, B. (2022). Adaptasi guru pendidikan agama Islam dalam digitalisasi pembelajaran pasca pembelajaran jarak jauh (Studi kasus di SMP Negeri 2 Bojong, Kab. Tegal, Jawa Tengah). *Al-Tarbawi Al-Haditsah: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 38. <https://doi.org/10.24235/tarbawi.v7i2.11630>
- Bates, A. W. (2015). *Teaching in a digital age*. Routledge.

- Bloom, B. S. (1956). Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals. Handbook I: Cognitive domain. New York: David McKay Company. <https://cft.vanderbilt.edu/guides-sub-pages/blooms-taxonomy/>
- Bloom, B. S. (1984). Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals. Handbook I: Cognitive domain. Addison Wesley Longman.
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). Active learning: Creating excitement in the classroom. ASHE-ERIC Higher Education Report No. 1.
- Brown, J. S., & Green, T. (2011). The essentials of instructional design: Connecting fundamental principles with practice. Routledge.
- Cohen, J. (1988). Statistical power analysis for the behavioral sciences (2nd ed.). Hillsdale, NJ: L. Erlbaum Associates.
- Creswell, J. W. (2014). Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (4th ed.). Sage Publications.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). Intrinsic motivation and self-determination in human behavior. New York: Plenum Press.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2008). Handbook of self-determination research. Rochester, NY: University of Rochester Press.
- Dhawan, S. (2020). Digital learning: A new paradigm for education. In S. Dhawan (Ed.), Handbook of digital learning. Springer Nature.
- Doll, R. C. (2004). Curriculum development: A primer for educators (4th ed.). Boston: Pearson Education.
- Dziuban, C. D. (2004). What is online learning?. ERIC Digest.

- Fraenkel, J. R., & Wallen, N. E. (2006). *How to design and evaluate research in education* (6th ed.). Boston, MA: McGraw-Hill.
- Gagné, R. M. (1977). *The conditions of learning* (3rd ed.). New York: Holt, Rinehart & Winston.
- Graham, C. R. (2013). *Blended learning: An introduction*. Routledge.
- Guskey, T. R. (2007). *Formative and summative assessment in the classroom*. Corwin Press.
- Hakim, A. R., A, Y., Jasman, J., & Abadi, Z. (2022). Kontribusi hasil belajar teori terhadap kemampuan praktik mata pelajaran teknik pemesinan bubut di SMK 1 Sumatera Barat. *Jurnal Vokasi Mekanika (VoMek)*, 4(1), 26–31. <https://doi.org/10.24036/vomek.v4i1.268>
- Hakim, L., dkk. (2022). *Pengukuran dan penilaian hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hamalik, O. (2004). *Psikologi belajar mengajar* (8th ed.). Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, O. (2012). *Psikologi belajar untuk guru*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, O. (2018). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hardiansyah, D. (2023). Penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif di era digital guna meningkatkan nilai kognitif pada peserta didik MAN 3 Medan kelas XI. *Jurnal Pendidikan dan Media Pembelajaran*, 2(2), 9–17. <https://doi.org/10.59584/jundikma.v2i2.21>
- Hinduja, S., & Patchin, J. W. (2007). *Cyberbullying: A guide for educators*. Corwin Press.
- Jurnal Pendidikan Agama Islam: <https://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/jPAI>

- Keegan, D. (2013). *The future of learning: From e-learning to m-learning*. Routledge.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. (2023). *Panduan pendidikan agama Islam di sekolah*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. <https://www.kemenag.go.id/>
- Krathwohl, D. R., Bloom, B. S., & Masia, B. B. (1964). *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals. Handbook II: Affective domain*. New York: David McKay Company.
- Kurniawan, A. (2018). Meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMPN 2 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Islam*, 10(2), 101–112.
- Laurillard, D. (2013). *Teaching as a design science: Building a pedagogy for learning in a digital age*. Routledge.
- Maslow, A. H. (1954). *Motivation and personality*. New York: Harper & Row.
- Masluhah, U. (2021). Digitalisasi materi pembelajaran pendidikan agama Islam dalam membentuk karakter generasi Z yang Islami. *EDU-RELIGIA: Jurnal Keagamaan dan Pembelajarannya*, 4(1).
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh media visual pada materi pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173–179. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>
- Mayer, R. E. (2004). *Cognitive theory of multimedia learning*. In R. E. Mayer (Ed.), *The Cambridge handbook of multimedia learning* (pp. 31–48). Cambridge University Press.

- McClelland, D. C. (1953). *The achievement motive*. New York: Appleton-Century-Crofts.
- Means, B., Toyama, Y., Murphy, R., Bakia, M., & Jones, K. (2013). *Evaluation of evidence-based practices in online learning: A meta-analysis and review of online learning studies*. U.S. Department of Education.
- Meliyani, A. R., Mentari, D., Syabani, G. P., & Zuhri, N. Z. (2022). Analisis kebutuhan media pembelajaran digital bagi guru agar tercipta kegiatan pembelajaran yang efektif dan peserta didik aktif. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(02), 264–274. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i02.179>
- Menrisal, M., & Utami, N. R. (2019). Perancangan dan pembuatan media pembelajaran Android pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital (Studi kasus kelas X SMKN 7 Kerinci). *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 6(1), 80–86.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.
- Mulyasa, E. (2007). *Kurikulum dan pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- National Cyber Security Alliance. (2019). *Stay safe online*. <https://staysafeonline.org/>
- OECD. (2013). *Recommendation of the Council on the protection of privacy and personal data in the context of online learning*.
- Oliver, R., & Herrington, J. (2008). *Educational technology research online*. Routledge.

- Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD). PISA 2018 Results (Volume I).
- Pashler, H., McDaniel, M., Rohrer, D., & Bjork, R. (2008). Learning styles: Concepts and evidence. *Psychological Science in the Public Interest*, 9(3), 105–119.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*.
- Rahmat, D. (2021). Kontekstualisasi materi pendidikan agama Islam dalam pembelajaran abad 21. *Jurnal Tarbiyah*, 32(1), 107–122.
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis media digital video pembelajaran abad 21 menggunakan aplikasi Canva pada pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>
- Reber, A. S. (2001). *The Penguin dictionary of psychology* (3rd ed.). London: Penguin Books.
- Rosenshine, B. (2006). Principles of instruction: Research-based strategies that all teachers should know. *American Educator*, 30(3), 12–20.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68–78.
- Sardiman, A. M. (2007). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sardiman, A. M. (2011). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

- Simpson, E. J. (1972). The classification of educational objectives in the psychomotor domain. Washington, DC: Gryphon House.
- Skinner, B. F. (1953). Science and human behavior. New York: Macmillan.
<https://www.bfskinner.org/wp-content/uploads/2014/02/ScienceHumanBehavior.pdf>
- Slavin, R. E. (2009). Educational psychology: Theory and practice (9th ed.). Boston: Pearson Education.
- Slavin, R. E. (2010). Educational psychology: Theory and practice (9th ed.). Boston: Pearson.
- Sudjana, D. (2013). Dasar-dasar proses belajar mengajar. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, D. (2015). Dasar-dasar proses belajar mengajar. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2017). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif & RND. Bandung: Alfabeta.
- Suparman, A. (2022). Kualitas guru pendidikan agama Islam di era digital. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 14(2), 235–250.
- Trianto. (2010). Model-model pembelajaran inovatif: Berorientasi pada peningkatan mutu pembelajaran. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Uno, B. H. (2008). Teori motivasi dan pengukurannya. Jakarta: Bumi Aksara.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

<https://www.amazon.com/dp/0674576292>

Wentzel, K. R. (1997). Social-contextual factors and academic achievement. In J. T. Guthrie (Ed.), *Encyclopedia of Education* (2nd ed., Vol. 8, pp. 171–177). New York: Macmillan Library Reference USA.

Wulandari, D. (2020). Penerapan metode pembelajaran inovatif dan menarik dalam pendidikan agama Islam. *Jurnal Al-Ta'lim*, 28(1), 1–14.

