

Analisis Pengaruh Desain Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Persepsi Guru terhadap Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Madrasah Tsanawiyah Islam Terpadu Bogor

Ika Kartika¹, Iqbal Fabianza², Arman Aria Sunasa³

¹Institut Agama Islam Nasional Laa Roiba Bogor, Indonesia, ²Universitas Pakuan

Bogor, Indonesia, ³Universitas Islam Jakarta, Indonesia

ikakartika@laaroiba.ac.id¹, iqbal.065118047@unpak.ac.id²,

armanriasunasa@uid.ac.id³

ABSTRACT

This article aims to analyze the influence of technology-based learning design and teachers' perceptions on the learning outcomes of Islamic Cultural History. Based on the documentation of the Learning Implementation Plan (RPP) of teachers at the Integrated Islamic Junior High School in Bogor, the RPP is in line with the curriculum format of the Independent Curriculum. Learning with the use of Information and Communication Technology (ICT) has become an urgent need and demand to enhance the effectiveness of the Islamic Religious Education learning process. Through interactive learning utilizing the internet network, the potential for creating more effective learning in the subject of Islamic Cultural History can be realized. This research aims to analyze the influence of technology-based learning and teachers' perceptions on the learning outcomes of Islamic Cultural History at the Madrasah Tsanawiyah Islam Terpadu Bogor for the academic year 2022-2023. The research method used is a quantitative research design with the Structural Equation Modeling (SEM) method and the Smart-PLS approach. The calculation results using the Smart-PLS software explain the data based on the assessment questionnaire data. The goodness-of-fit value R-Square from the SEM calculation shows that the learning outcomes of Islamic Cultural History have a value of 0.725. In the F-Square section, the Learning Design has a value of 1.401, while the Teachers' Perception has a value of 0.015.

Keywords: *information technology based learning design, Islamic cultural history learning outcomes*

ABSTRAK

Artikel ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh desain pembelajaran berbasis teknologi informasi dan persepsi guru terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam. Ditinjau dari hasil dokumentasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) guru di Madrasah Tsanawiyah Islam Terpadu Bogor, RPP tersebut sudah sesuai dengan format RPP dari Kurikulum Merdeka. Pembelajaran dengan memanfaatkan TIK menjadi suatu kebutuhan mendesak dan tuntutan guna meningkatkan efektivitas proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Melalui interaksi pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet, potensi terciptanya pembelajaran yang lebih efektif dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dapat diwujudkan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pembelajaran berbasis teknologi informasi dan persepsi guru terhadap hasil pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah Islam Terpadu Bogor Tahun pelajaran 2022-2023. Metode penelitian yang digunakan adalah desain penelitian kuantitatif dengan metode

SEM dan pendekatan Smart-PLS. Hasil kalkulasi menggunakan perangkat lunak Smart-PLS menjelaskan hasil data berdasarkan data kuesioner penilaian. Nilai kebaikan R-Square dari perhitungan SEM menunjukkan bahwa hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam memiliki nilai 0.725. Pada bagian F-Square, Desain Pembelajaran memiliki nilai 1.401, sedangkan Persepsi Guru memiliki nilai 0.015.

Kata kunci: desain pembelajaran berbasis teknologi informasi, hasil belajar sejarah kebudayaan Islam

PENDAHULUAN

Model Discovery Learning menempatkan peserta didik pada lingkungan yang dikondisikan dalam bentuk desain pembelajaran yang eksploratif, di mana peserta didik berperan secara aktif dalam belajar di kelas dengan melakukan eksplorasi bahan pelajaran. Sesuai dengan karakteristik mata pelajaran SKI yang menumbuhkan kemampuan untuk mengeksplorasi nilai-nilai ajaran Islam dalam bahan pelajaran secara intens yang kemudian dapat diterapkan dan dilaksanakan secara relevan dalam kehidupan sehari-hari melalui sejarah. Peserta didik akan lebih senang mengingat-ingat materi sehingga secara tidak langsung akan memfasilitasi retensi atau pengulangan bahan pelajaran dalam ingatan. Hal ini akan memberikan dampak positif yaitu dapat meningkatkan daya ingat dalam menerima, menyimpan dan mereproduksi kembali materi pelajaran yang telah dipelajari peserta didik. (Shomali Kurniawan Sibuea1, et. al, 2019)

Revolusi industry 5.0 menjadi hal mendasar yang memberikan perubahan pada bagaimana cara bersosial, bekerja, dan juga melaksanakan kegiatan sehari-hari. Dunia virtual dengan koneksi antara tiga variabel, yakni data, mesin, dan manusia, inilah yang disebut sebagai Internet of Things (IoT). Adanya IoT menunjukkan peran Artificial Intelligence (AI) sebagai indentifikator khas daripada industri 5.0. AI dirancang dalam memroses permodelan cara berpikir manusia serta kinerja kognitif terkait bagaimana suatu mesin dapat merekam informasi, meniru serta memodifikasi secara otomatis. Sebagai salah satu ilmu komputer, AI dipelajari agar dapat menggantikan peran manusia.

Seiring dengan berjalannya waktu, guru yang dianggap profesional mengalami perubahan di zaman era informasi saat ini. Bagi guru yang tidak menguasai teknologi, akan ketertinggalan dari guru yang sudah menguasai teknologi informasi. Guru selayaknya, bisa menggunakan teknologi informasi, agar proses belajar mengajar sesuai dengan apa yang diharapkan oleh Pemerintah. Guru yang mempunyai kompetensi pedagogik, akan memahami karakteristik anak didiknya dan menguasai teori pembelajaran dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik, dan selalu memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran dan teknologi tersebut (Aslan dan Suhari, 2018).

Guru dituntut untuk memiliki kemampuan dalam memilah serta menggunakan media pembelajaran sesuai dengan konteksnya. (Nishrina Syifa et al, 2023). Dan dalam mencapai tujuan, diperlukan strategi yang diartikan diartikan sebagai *a plan, method, or series of activities designed to achieve a particular*

educational goal (Z. Mawardi Effendi, et. al., 2018).

Terdapat beberapa penelitian terdahulu

Ossi Marga Ramadhan dan Tarsono dengan judul, *Efektivitas Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui Google Classroom Ditinjau dari Hasil Belajar Siswa*, bahwa pembelajaran jarak jauh menggunakan Google Classroom berpengaruh terhadap hasil belajar siswa mencapai persentase 58.3% (cukup efektif menurut tafsiran N-Gain). Hal ini berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran dibandingkan sebelum menggunakan Google Classroom mengalami peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 22.6%. Namun, di sisi lain ditemukan beberapa kelemahan dalam pembelajaran tersebut, seperti penguasaan fitur, siswa tidak memiliki paket data, serta jangkauan sinyal yang tidak merata. Kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Google Classroom cukup efektif dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ditinjau dari hasil belajar siswa.

Amalia Syurgawi dan Muhammad Yusuf dalam artikelnya yang berjudul, *Metode dan Model Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, menyatakan bahwa metode ceramah, tanya jawab, diskusi, demonstrasi, *timeline*, *concept map*, *role playing*, *active knowledge sharing* berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Sejarah.

Dwi Muthia Ridha Lubis, Elawati Manik, Mardianto, Nirwana Anas dalam artikelnya yang berjudul, *Strategi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, hasil penelitian menyatakan bahwa mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam selama ini yang terkesan kurang menarik dan bahkan membosankan dapat diubah oleh pendidik menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan bahkan menghibur. Media pembelajaran, SKI akan lebih bisa memvisualisasikan konteks sejarah atau peristiwa yang sudah sangat lama ke dalam bentuk visualisasi maupun bentuk media yang lain yang mudah dipahami atau mudah diterima oleh siswa.

Ilmu pengetahuan dan keteknologian dewasa ini sudah berkembang pesat dan lajunya bahkan tidak dapat dikejar. Pengaruh IT ini pun ditemukan sudah meluas ke penjuru kehidupan. Menurut Rosdiana, ICT merupakan suatu media pembelajaran juga memiliki sebuah kecenderungan yang dapat meningkatkan minat siswa dan memberikan banyak manfaat terhadap siklus belajar (Rosdiana, 2016).

Berdasarkan analisis artikel terhadap penelitian terdahulu terdapat kesamaan, yaitu berbagai upaya yang dapat meningkatkan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam, dan pemanfaatan teknologi informasi. Perbedaannya terletak dari faktor yang memengaruhinya, Ossi Marga Ramadhan dan Tarsono menekankan pada media digital, sedangkan Dwi Muthia Ridha Lubis pada media visualisasi yang jelas, dan Amalia Syurgawi pembelajarannya yang menekankan pada metode pembelajaran sebagai faktor yang memengaruhi hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam. Demikian pula dengan penelitian ini memiliki kesamaan yaitu faktor yang memengaruhi hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam dilihat dari persepsi guru terhadap teknologi pembelajaran dan pembelajaran berbasis teknologi.

TINJAUAN LITERATUR

1. Persepsi Guru

Persepsi secara psikologis sangat berpengaruh dalam kehidupan manusia. Persepsi merupakan fungsi otak dalam menerjemahkan stimulus atau proses yang diterima melalui panca indera manusia. (Sugihartno, 2007). Setiap individu memiliki persepsi yang berbeda berdasarkan faktor internal seperti perasaan, sikap, dan motivasi, serta faktor eksternal seperti latar belakang keluarga dan kondisi lingkungan. Perbedaan persepsi ini memengaruhi tindakan individu. Persepsi berasal dari pengamatan yang diawali dengan pencatatan indera, pengenalan pola, dan perhatian terhadap objek atau peristiwa, yang nantinya dapat menghasilkan persepsi positif atau negatif dan memengaruhi tindakan seseorang (Suharman, 2015). Samsunuwiati mengatakan bahwa ada tiga hal yang dibicarakan tentang persepsi, yaitu tidak lengkapnya pengamatan indera, bagaimana simulasi diolah dan diteruskan sebagai kesatuan yang berguna, dan unsur pada diri manusia yang memengaruhi proses persepsi. Dua orang yang sedang berada di dalam suatu ruangan yang sama akan mempunyai pengamatan yang berbeda mengenai ruangan itu karena mereka memiliki pengalaman yang berbeda dan pola kebutuhan mengarah pada persepsi yang berbeda (Samsunuwiati, 2010).

Terkait dengan hal ini, pendidikan harus mampu meningkatkan sumber daya manusia untuk masa depan, memberikan bekal pengetahuan dan keterampilan yang memadai untuk bekerja dan berperan dalam pembangunan negara, membina akhlak dan moral anak didik sehingga siap menjadi teladan yang baik bagi masyarakatnya, dan mempersiapkan mereka menjadi generasi penerus atau pembaharu perubahan social (*agent of social change*) (A. Sudiarja, 2018). Penting untuk diingat bahwa persepsi dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor pengalaman sebelumnya, konteks sosial, dan budaya. Misalnya, pengalaman sebelumnya dengan seorang guru atau norma-norma budaya dalam masyarakat dapat memengaruhi bagaimana seseorang mempersepsikan seorang guru. (Nishrina Syifa et. al., 2023).

2. Desain Pembelajaran (*the design of instruction*)

Pembelajaran dirancang dengan maksud untuk memudahkan proses belajar. Agar pembelajaran menjadi efektif, guru perlu mempertimbangkan faktor-faktor baik secara internal dan eksternal belajar. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pembelajaran merupakan penataan serangkaian peristiwa eksternal secara terencana, yang dirancang untuk mendukung belajar secara internal. Peristiwa ini oleh Gagne (1985) disebut sebagai peristiwa Pembelajaran (*events of instruction*).

Desain dibedakan dengan bentuk perencanaan atas dasar kadar ketepatan, kecermatan, dan keahlian yang diterapkan dalam proses perencanaan (Smith & Reagen, 1993). Perencanaan yang jelek akan menghasilkan akibat yang serius, yang dalam hal ini pendesain atau perancang yang buruk akan menghasilkan proses belajar yang tidak efisien.

Untuk mendesain pembelajaran secara sistematis, guru harus menetapkan suatu dasar pemikiran (*rationale*) tentang apa yang ingin dipelajari. Desain

pembelajaran tersebut merupakan suatu sistem (Gagne, Wager, Golas dan Keller, 2005). Sebagai suatu sistem, desain pembelajaran terdiri atas sejumlah komponen dan komponen-komponen sistem ini saling berkaitan satu sama lainnya, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Sistem pembelajaran ini dikonstruksikan melalui tahap demi tahap, dan diawali dengan informasi yang mencerminkan tujuan yang sebelumnya telah diidentifikasi. (Punaji Setyosari, 2020)

3. Komponen Utama Desain Pembelajaran

Menurut Benny A. (2009: 56), komponen utama dari desain pembelajaran adalah: 1) Tujuan pembelajaran (umum dan khusus) adalah penjabaran kompetensi yang akan dikuasai oleh pembelajar. 2) Pembelajar (pihak yang menjadi fokus) yang perlu diketahui meliputi, karakteristik mereka, kemampuan awal dan prasyarat. 3) Analisis pembelajaran merupakan proses menganalisis topik atau materi yang akan dipelajari 4) Strategi pembelajaran dapat dilakukan secara makro dalam kurun satu tahun atau mikro dalam kurun satu kegiatan belajar mengajar. Bahan ajar adalah format materi yang akan diberikan kepada pembelajar. 5) Penilaian belajar tentang pengukuran kemampuan atau kompetensi yang sudah dikuasai atau belum.

4. Teori Pembelajaran dalam Desain Pembelajaran Teori Konstruktivisme

Penekanan pokok pada konstruktivis adalah situasi belajar, yang memandang belajar sebagai yang kontekstual. Aktivitas belajar yang memungkinkan pembelajar mengkontekstualisasi informasi harus digunakan dalam mendesain sebuah media pembelajaran. Jika informasi harus diterapkan dalam banyak konteks, maka strategi belajar yang mengangkat belajar multi-kontekstual harus digunakan untuk meyakinkan bahwa pembelajar pasti dapat menerapkan informasi tersebut secara luas.

Implementasi pada *online learning* adalah sebagai berikut: a) Belajar harus menjadi suatu proses aktif. Menjaga pembelajar tetap aktif melakukan aktivitas yang bermakna menghasilkan proses tingkat tinggi, yang memfasilitasi penciptaan makna personal. b) Pembelajar mengonstruksi pengetahuan sendiri bukan hanya menerima apa yang diberi oleh instruktur. Konstruksi pengetahuan difasilitasi oleh pembelajaran interaktif yang bagus, karena siswa harus mengambil inisiatif untuk berinteraksi dengan pembelajar lain dan dengan instruktur, dan karena agenda belajar dikontrol oleh pembelajar sendiri. c) Bekerja dengan pembelajar lain memberi pembelajar pengalaman kehidupan nyata melalui kerja kelompok, dan memungkinkan mereka menggunakan keterampilan metakognitif mereka. d) Pembelajar harus diberi kontrol proses belajar. e) Pembelajar harus diberi waktu dan kesempatan untuk refleksi. Pada saat belajar *online*, siswa perlu merefleksikan dan menginternalisasi informasi. f) Belajar harus dibuat bermakna bagi siswa. Materi belajar harus memasukkan contoh-contoh yang berhubungan dengan pembelajar sehingga mereka dapat menerima informasi yang diberikan. g) Belajar harus interaktif dan mengangkat belajar tingkat yang lebih tinggi dan kehadiran sosial, dan membantu mengembangkan makna personal. Pembelajar menerima materi

pelajaran melalui teknologi, memproses informasi, dan kemudian mempersonalisasi dan mengontekstualisasi informasi tersebut (Vygotsky's Educational Theory in Cultural Context, 2003).

5. Desain Pembelajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem

Jenis desain ini menggunakan berbagai bentuk informasi, data, dan prinsip-prinsip secara teoritis sebagai masukan pada setiap tahap perencanaan. Hasil yang diharapkan pada setiap tahapan disesuaikan dengan tujuan yang diadopsi pengelola sistem secara keseluruhan. Melalui kerangka sistem ini, guru berusaha menerapkan tentang apa yang telah dikenal dengan kondisi siswa dalam desain pembelajaran.

Desain pembelajaran merujuk pada suatu proses yang secara sistematis untuk mewujudkan prinsip-prinsip belajar dan pembelajaran ke dalam perencanaan berbagai bahan dan aktivitas pembelajaran. Desain pembelajaran ini berkenaan dengan pemahaman, peningkatan, dan penerapan metode-metode pembelajaran. Brown & Green (2016) menyatakan desain pembelajaran sebagai "*a linking science*" merupakan suatu disiplin yang secara terus-menerus mencari temuan-temuan disiplin lain untuk mengkaji dan meningkatkan metode-metode dalam mengembangkan, menyajikan, serta mengevaluasi pembelajaran dan praktik Pembelajaran.

Menurut Smith dan Ragan (2005), desain pembelajaran merupakan suatu proses sistematis dan reflektif untuk menjabarkan prinsip-prinsip belajar dan pembelajaran ke dalam perencanaan untuk keperluan perencanaan pembelajaran, aktivitas-aktivitas pembelajaran, sumber-sumber belajar, dan evaluasi.

Desain pembelajaran dapat didefinisikan menjadi empat unsur (Berger and Kaw, 1996):

- (a) Proses, keseluruhan proses menganalisis kebutuhan belajar dan tujuan, serta pengembangan suatu sistem penyampaian untuk memenuhi kebutuhan.
- (b) Disiplin, desain merupakan suatu cabang pengetahuan dengan bidang penelitian dan teori tentang strategi pembelajaran dan proses untuk mengembangkan dan mengimplementasikan strategi-strategi tersebut.
- (c) Ilmu, desain pembelajaran adalah ilmu untuk menciptakan spesifikasi secara detail untuk keperluan pengembangan, implementasi, evaluasi, dan untuk mempertahankan situasi agar memudahkan belajar baik dalam lingkup sempit maupun luas, tentang bidang studi pada berbagai tingkat kesulitan.
- (d) Realitas, desain pembelajaran dapat dilakukan kapan saja dalam proses rancangan. Sering kali sebuah ide dikembangkan untuk memberikan informasi inti dari situasi pembelajaran. Pada saat keseluruhan proses itu dilakukan, perancang melihat kembali proses-proses sebelumnya dan ia memeriksanya untuk melihat bahwa semua bagian dari ilmu pengetahuan telah diperhitungkan.

Langkah-langkah yang digunakan dalam pengembangan dan desain pembelajaran:

- (a) Tahap analisis adalah ketika pengembang harus memahami karakteristik

peserta didik, tujuan pembelajaran, dan lingkungan belajar dengan baik. Analisis ini harus mempertimbangkan faktor-faktor seperti kemampuan belajar, motivasi, dan kebutuhan peserta didik (Merrill). Diawali dengan tahap menganalisis (*analyze*), yaitu seorang guru yang ingin mengajar Pendidikan Sejarah Kebudayaan Islam secara *online* kepada siswa sekolah, akan mulai dengan menentukan tujuan pembelajaran dan menganalisis kemampuan teknologi yang tersedia di sekolah;

- (b) Merancang materi pembelajaran dengan cermat, mengembangkan tujuan pembelajaran yang jelas, pemilihan metode pengajaran yang sesuai, serta penentuan cara mengevaluasi hasil pembelajaran (Dick dan Carey). Dalam tahap perancangan (*design*) pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam *online*, guru dapat memilih untuk menggunakan video pembelajaran, latihan interaktif, dan kuis *online*. Guru juga akan merancang materi pembelajaran untuk setiap topik Sejarah Kebudayaan Islam yang akan diajarkan;
- (c) Pada tahap pengembangan (*develop*), guru mulai membuat video pembelajaran, menyusun latihan Sejarah Kebudayaan Islam, dan mengkonfigurasi platform pembelajaran *online* yang akan digunakan;
- (d) Pada tahap implementasi guru mulai mengajar Sejarah Kebudayaan Islam secara *online* kepada siswa melalui platform pembelajaran yang telah disiapkan. Selama pelaksanaan, guru memberikan dukungan teknis jika siswa mengalami masalah akses atau teknis;
- (e) Setelah sejumlah sesi pengajaran, guru mengevaluasi pencapaian siswa dengan ujian dan tugas. Guru juga meminta umpan balik dari siswa untuk meningkatkan pengajaran di masa depan. Dalam tahap evaluasi, pengembang harus menilai efektivitas pembelajaran (Kirkpatrick). (Punaji Setyosari, 2020)

Berdasarkan tinjauan pustaka, hipotesis dalam penelitian ini adalah diduga terdapat pengaruh pembelajaran digital terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam, terdapat pengaruh persepsi guru terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam, terdapat pengaruh pembelajaran digital terhadap persepsi guru.

6. Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam

Dalam pandangan (Hamalik, 2004), “Belajar merupakan proses suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami.” Selanjutnya, (Syamsudin, 2009) memberikan penjelasan sendiri mengenai definisi belajar, mengemukakan: “Belajar adalah suatu proses perubahan perilaku antar pribadi seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu.”

Mengenai istilah hasil, dalam pandangan Purwanto (2010) bahwa yang dimaksud hasil adalah “Hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Hasil produksi adalah perolehan yang didapatkan karena adanya kegiatan mengubah bahan (*raw materials*) menjadi bahan jadi (*finished goals*).

Sedangkan menurut Suprijono, “Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.”

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas, maka dapat dipahami bahwa pengertian dari hasil adalah sesuatu yang diperoleh berdasarkan apa yang telah dilakukan. Sehingga hasil belajar adalah hasil perolehan kegiatan belajar berupa sikap, apresiasi, dan keterampilan.

METODE PENELITIAN

1. Pendekatan dan Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif. Sugiona (2009) mengatakan bahwa “Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang memandang kebenaran sebagai sesuatu yang tunggal, objektif, universal, dan dapat diverifikasi.” Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa di Madrasah Tsanawiyah Islam Terpadu Bogor pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Penelitian ini menggunakan metode SEM dan pendekatan Smart-PLS. Hasil kalkulasi dengan menggunakan perangkat lunak Smart-PLS.

2. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah Islam Terpadu Bogor pada tahun pelajaran 2022/2023. Jadwal penelitian dilaksanakan sesuai dengan jadwal masuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Adapun alasan peneliti menetapkan Madrasah Tsanawiyah Islam Terpadu Bogor sebagai tempat pelaksanaan penelitian ini adalah:

- 1) Sekolah tersebut memiliki ketersediaan sarana dan fasilitas belajar yang mendukung.
- 2) Di sekolah tersebut belum pernah ada pelaksanaan penelitian yang sejenis.
- 3) Sekolah tersebut sangat terbuka bagi penelitian yang dapat memperbaiki pembelajaran.
- 4) Peneliti mau menerapkan paradigma baru dalam desain pembelajaran di mana selama ini pembelajaran yang dilakukan cenderung menggunakan metode ceramah dan belum menggunakan desain pembelajaran berbasis teknologi.

3. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif deskriptif. Sugiyono (2016: 7) menjelaskan bahwa metode penelitian kuantitatif adalah metode yang berlandaskan terhadap filsafat positivisme, digunakan dalam meneliti terhadap sampel dan populasi penelitian. Penelitian deskriptif kuantitatif adalah penelitian yang menggambarkan variabel secara apa adanya didukung dengan data-data berupa angka yang dihasilkan dari keadaan sebenarnya. Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan data melalui kuesioner, observasi, dan wawancara. Jenis pengambilan sampel yang digunakan adalah *sampling acak (simple random sampling)*. Skala pengukuran menggunakan scale likert dan teknik

analisis data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain teknik analisis data kuantitatif dan teknik analisis data deskriptif.

4. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas 9A dan 9B dengan total populasi 225. Menurut Sugiyono (2014) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Total sampel dalam penelitian ini adalah 51. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan melalui *simple random sampling* (acak sederhana). Menurut Sugiyono (2014) dikatakan *simple random sampling* karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memerhatikan strata yang ada pada populasi itu. Dalam *simple random sampling*, masing-masing anggota populasi mempunyai kemungkinan pemilihan yang sama.

5. Penentuan Kuis dalam Observasi untuk Pengumpulan Data

Penelitian mengumpulkan data melalui kuesioner atau tepatnya penilaian yang spesifik sesuai yang peneliti butuhkan. Pembuatan kuesioner menggunakan media Google Form. Bentuk penilaian memiliki 3 bagian yang masing-masing memiliki 3 sampai 4 butir penilaian.

1. Bagian pertama dalam penilaian kuis yaitu **Desain Pembelajaran Berbasis Teknologi**. Di mana bagian tersebut memiliki 4 butir penilaian:
 - a) Penggunaan alat pembelajaran berbasis teknologi, seperti komputer atau perangkat *mobile*, dalam proses pengajaran, atau disebut **DP1**.
 - b) Integrasi media pembelajaran berbasis teknologi, seperti video, gambar, atau animasi, dalam materi pelajaran, atau disebut **DP2**.
 - c) Frekuensi penggunaan teknologi dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, atau disebut **DP3**.
 - d) Kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi untuk tujuan pembelajaran, atau disebut **DP4**.
2. Bagian kedua dalam penilaian kuis yaitu **Persepsi Guru**. Di mana bagian tersebut memiliki 3 butir penilaian:
 - a) Persepsi guru terhadap efektivitas teknologi dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang Sejarah Kebudayaan Islam, atau disebut **PG1**.
 - b) Pendekatan guru terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran, misalnya sebagai alat bantu atau sebagai pendukung utama, atau disebut **PG2**.
 - c) Tingkat keterlibatan guru dalam pengembangan desain pembelajaran berbasis teknologi, atau disebut **PG3**.
3. Bagian ketiga dalam penilaian kuis yaitu **Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam**. Di mana bagian tersebut terpenting dalam penelitian ini yang memiliki 3 butir penilaian:

- a) Skor tes atau ujian siswa tentang Sejarah Kebudayaan Islam, atau disebut **HB1**.
- b) Perkembangan pemahaman siswa tentang konsep-konsep kunci dalam Sejarah Kebudayaan Islam, atau disebut **HB2**.
- c) Tingkat retensi pengetahuan siswa tentang Sejarah Kebudayaan Islam setelah jangka waktu tertentu, atau disebut **HB3**.

6. Pengumpulan Data

Teknik atau cara-cara dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Metode pengumpulan data sebagai suatu metode yang independen terhadap metode analisis data atau bahkan menjadi alat utama metode dan teknik analisis data. (M Makbul, 2021).

Data yang telah diproses melalui kuisisioner-kuisisioner dari langkah ke-empat akan diolah untuk melakukan proses statistika SEM seperti tabel berikut.

Tabel 1. Tabel Data Hasil Kuesioner

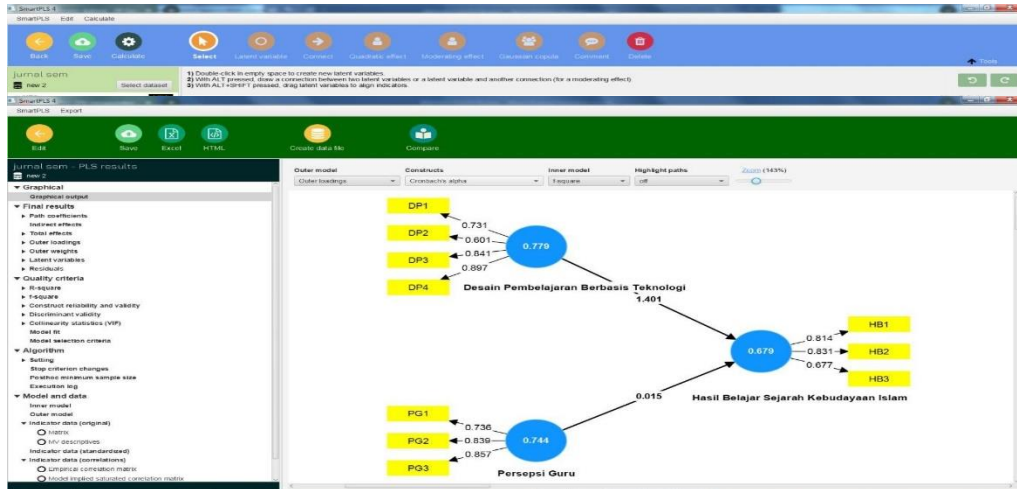
Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam			Persepsi Guru			Desain Pembelajaran Berbasis Teknologi			
HB1	HB2	HB3	PG1	PG2	PG3	DP1	DP2	DP3	DP4
3	4	3	4	3	4	4	5	4	4
4	4	4	4	4	5	4	5	4	4
3	4	4	3	4	2	4	4	4	4
4	5	4	4	4	4	5	5	5	5
3	3	4	3	3	4	4	3	3	4

7. Menjalankan Statistika Dengan *Software* ditentukan

Proses kalkulasi statistika akan dilakukan untuk melihat nilai indikator untuk variabel independen terhadap data yang telah disediakan melalui kuisisioner dengan menggunakan perangkat lunak Smart-PLS.

8. Proses Kalkulasi

Perhitungan akan dimulai untuk menunjukkan hasil kinerja perangkat lunak tersebut dan kemudian akan menampilkan diagram SEM pada gambar di bawah berikut.



Gambar 1. Tampilan Pembuatan Diagram SEM pada Smart-PLS

9. Hasil Kalkulasi

Hasil indikator variabel independen telah berhasil ditampilkan setelah proses pembuatan diagram SEM-nya dan kemudian setelah kalkulasi algoritmanya dapat dilihat pada gambar-gambar di bawah berikut.

Gambar 2. Tampilan Hasil Kalkulasi Algoritma SEM pada Smart-PLS



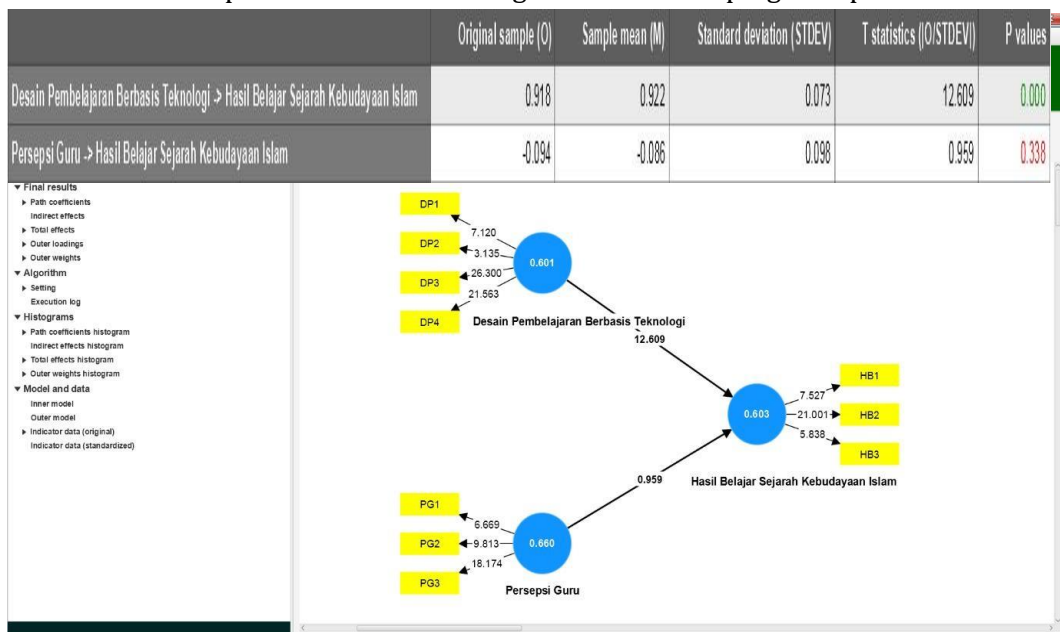
Gambar 3. Tampilan Nilai Indikator Variabel Independen dari Hasil Kalkulasi Algoritma SEM pada Smart-PLS

	Cronbach's alpha	Composite reliability (rho_a)	Composite reliability (rho_c)	Average variance extracted (AVE)
Desain Pembelajaran Berbasis Teknologi	0.779	0.836	0.855	0.601
Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam	0.679	0.717	0.819	0.603
Persepsi Guru	0.744	0.768	0.853	0.660

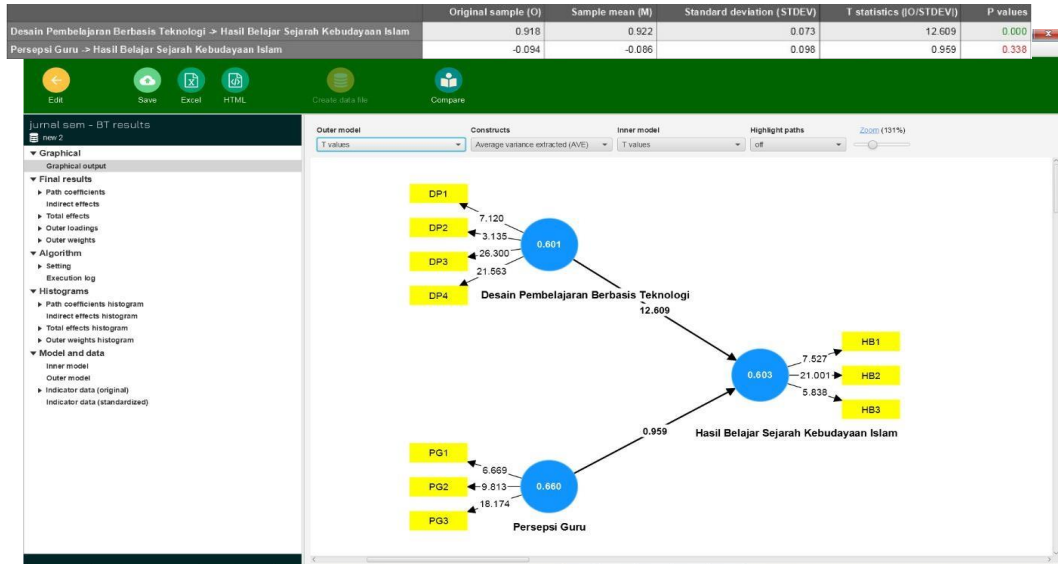
Gambar 4. Tampilan Nilai Reliabilitas dari Hasil Kalkulasi Algoritma SEM pada Smart-PLS

	Desain Pembelajaran Berbasis Teknologi	Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam	Persepsi Guru
Desain Pembelajaran Berbasis Teknologi	0.776		
Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam	0.849	0.777	
Persepsi Guru	0.737	0.583	0.812

Gambar 5. Tampilan Hasil Kalkulasi Algoritma Bootstrapping SEM pada Smart-PLS



Gambar 6. Tampilan Nilai Koefisien T Statistik dan Nilai P dari Hasil Kalkulasi Algoritma *Bootstrapping* SEM pada Smart-PLS



Gambar 7. Tampilan Nilai R-Square dari Hasil Kalkulasi Algoritma SEM pada Smart-PLS

	R-square	R-square adjusted
Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam	0.725	0.713

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil kalkulasi dengan menggunakan perangkat lunak Smart-PLS di atas menjelaskan bahwa peneliti menjalankan perangkat lunaknya dan menunjukan hasil data berdasarkan data kuesioner penilaian dari Desain Pembelajaran Berbasis Teknologi, Persepsi Guru, dan terhadap Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam. Nilai kebaikan pada model R-Square dari perhitungan SEM tersebut Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam memiliki nilai 0.725. Pada bagian F-Square, Desain Pembelajaran memiliki nilai 1.401, sedangkan Persepsi Guru memiliki nilai 0.015.

Indikator untuk Variabel Independen (Desain Pembelajaran Berbasis Teknologi) mempunyai nilai rata-rata algoritma SEM berjumlah 0.779.

- a. Penggunaan alat pembelajaran berbasis teknologi, seperti komputer atau perangkat *mobile*, dalam proses pengajaran memiliki rata-rata nilai SEM berjumlah 0.731.
- b. Integrasi media pembelajaran berbasis teknologi, seperti video, gambar, atau animasi, dalam materi pelajaran memiliki rata-rata nilai SEM berjumlah 0.601.
- c. Frekuensi penggunaan teknologi dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki rata-rata nilai SEM berjumlah 0.841.
- d. Kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi untuk tujuan pembelajaran memiliki rata-rata nilai SEM berjumlah 0.897.

Indikator untuk Variabel Independen (Persepsi Guru) mempunyai nilai rata-rata algoritma SEM berjumlah 0.744.

- a. Persepsi guru terhadap efektivitas teknologi dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang Sejarah Kebudayaan Islam memiliki rata-rata nilai SEM berjumlah 0.736.
- b. Pendekatan guru terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran, misalnya sebagai alat bantu atau sebagai pendukung utama memiliki rata-rata nilai SEM berjumlah 0.839.
- c. Tingkat keterlibatan guru dalam pengembangan desain pembelajaran berbasis teknologi memiliki rata-rata nilai SEM berjumlah 0.857.

Indikator untuk Variabel Dependen (Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam) mempunyai nilai rata-rata algoritma SEM berjumlah 0.679.

- a. Skor tes atau ujian siswa tentang Sejarah Kebudayaan Islam memiliki rata-rata nilai SEM berjumlah 0.814.
- b. Perkembangan pemahaman siswa tentang konsep-konsep kunci dalam Sejarah Kebudayaan Islam memiliki rata-rata nilai SEM berjumlah 0.831.
- c. Tingkat retensi pengetahuan siswa tentang Sejarah Kebudayaan Islam setelah jangka waktu tertentu memiliki rata-rata nilai SEM berjumlah 0.677.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan Desain Pembelajaran Berbasis Teknologi, Persepsi Guru, dan terhadap Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam. Nilai kebaikan pada model R-Square dari perhitungan SEM tersebut Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam memiliki nilai 0.725. Pada bagian F-Square, Desain Pembelajaran memiliki nilai 1.401 sedangkan Persepsi Guru memiliki nilai 0.015.

Indikator untuk Variabel Independen (Desain Pembelajaran Berbasis Teknologi) mempunyai nilai rata-rata algoritma SEM berjumlah 0.779, Indikator untuk Variabel Independen (Persepsi Guru) mempunyai nilai rata-rata algoritma SEM berjumlah 0.744 dan indikator untuk Variabel Dependen (Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam) mempunyai nilai rata-rata algoritma SEM berjumlah 0.679.

Saran

Berdasarkan kesimpulan dapat dirumuskan beberapa saran sebagai berikut:

1. Dalam upaya meningkatkan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam, maka guru diupayakan dapat mampu membuat desain pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi pembelajaran digital seperti YouTube, Google Form, dan aplikasi digital lainnya yang mendukung efektivitas pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
2. Persepsi guru terhadap efektivitas pembelajaran berbasis teknologi diupayakan terus ditingkatkan sebagai upaya peningkatan hasil belajar, oleh

karena berbagai upaya yang dapat memahami dan menguasai teknologi pembelajaran harus terus dimaksimalkan melalui berbagai pendidikan dan pelatihan.

DAFTAR PUSTAKA

- A, Jean-Charles. (2018). Internet of Things in Education: Artificial Intelligence Voice Assistant in the Classroom. In E. Langran & J. Borup (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference* (pp. 883- 885). Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).
- Aslan., dan Suhari (2018). *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. CV Razka Pustaka.
- Djamaluddin, A., & Wardana (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Penerbit CV Kaaffah Learning Center.
- Effendi, Z. Mawardi., Nurhizrah Gistituati., Azwar. (2018). *International Conference of Islamic Education (ICIE 2018)*, Vol 261, Development of Inquiry Learning Model in Islamic Religious Education (PAI).
- Jusuf, Heni., dan Sobari, Ahmad (2022). *Pembelajaran Paradigma Baru Kurikulum Merdeka pada Sekolah Dasar*. *Jurnal ABDIMAS (Pengabdian kepada Masyarakat) UB* Je-ISSN: 2614-2201, 5(2), 185 -194.
- Lubis., Dwi Muthia Ridha., Elawati Manik., Mardianto., Nirwana Anas Strategi. (2021). *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, Islamic Education*. Volume 1(2), page. 68- 73.
- Makbul, M. (2021). *Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian*. UIN Alauddin Makassar.
- Mar'at, Samsunuwiyat., et. al. (2010). *Perilaku Manusia*. Pengantar singkat tentang psikologi. PT Refika Aditama.
- Pribadi, A. Benny. (2021). *Esensi Model Desain Sistem Pembelajaran*. Menciptakan Pembelajaran Sukses. PT Raja Grafindo Persada.
- Ramadhan, Ossi Marga., dan Tarsono. (2020). *Efektivitas Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui Google Classroom Ditinjau dari Hasil Belajar Siswa*. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 6(2).
- Rosdiana. (2016). *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT dan Pengaruhnya terhadap Tingkat Kelulusan Ujian Nasional Siswa pada Sekolah Menengah di Kota Palopo*. *AlKharizmi*, 4(1), 74.
- Setyosari. Punaji. (2020). *Desain Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Sibuea, Shomali Kurniawan., Syaukani., Wahyudin Nur Nasution. (2019). *Jurnal Penerapan Model Discovery Learning dalam pembelajaran Sejarah kebudayaan Islam*, 3(3).
- Sugihartono. (2007). *Psikologi Pendidikan*.
- Sugiyono (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suharman (2015). *Psikologi Kognitif*.

EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies

Vol 4 No 2 (2024) 459–474 P-ISSN 2774-5058 E-ISSN 2775-7269

DOI: 47467/eduinovasi.v4i2.238

- Syifa, Nishrina., & J. Julia. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar terhadap Inovasi Pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi sebagai Alat Bantu Pencapaian Pembelajaran Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Bandung. *Abstrak*, 7 (1), 271–285. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1707>
- Syurgawi, Amalia., dan Muhammad Yusuf. (2020). Metode dan Model Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Journal of Islamic Education*, 4(2), ISSN: 2580-3980 (print); 2580-3999 (online). <http://ejournal.idia.ac.id/index.php/maharot>
- Vygotsky's Educational Theory in Cultural Context (2003). Cambridge University press.
- Zainiyati, Husniyatus Salamah. (2010). Model dan Strategi Pembelajaran Aktif PAI.