

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Platform Pembelajaran

Platform pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan dalam proses pengajaran dan pembelajaran untuk membantu penyampaian informasi serta memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Teori Kognitif: menekankan pada peran *Platform* sebagai pendorong pemikiran, pemahaman, dan pembentukan pengetahuan siswa. Teori ini menyoroti bagaimana *Platform* dapat merangsang kognisi siswa, membantu mereka mengorganisir informasi, dan membangun konsep-konsep baru.

Teori Kognitif menitikberatkan pada peran *Platform* sebagai pendorong proses berpikir, pemahaman, dan pembentukan pengetahuan siswa. Konsep ini menggaris bawahi bagaimana *Platform* dapat memicu proses kognitif siswa, membantu mereka mengatur dan mengelola informasi yang diterima, serta membangun konsep-konsep baru dalam pikiran mereka⁷.

Dalam konteks pembelajaran, teori ini menyoroti bagaimana *Platform* dapat memberikan rangsangan kepada otak siswa, membantu mereka mengorganisir dan memproses informasi yang diterima dari berbagai sumber pembelajaran. *Platform* pembelajaran yang efektif dapat

⁷ Dewi Maharani, "Perancangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Pada Sekolah Islam Modern Amanah," *Jurnal Manajemen Informatika Dan Teknik Komputer* 2, no. akademik berbasis web (2017): 27–32, <http://jurnatik.amikroyal.ac.id/index.php/amikroyal/article/view/37>.

memberikan rangsangan visual, auditori, atau bahkan interaktif yang merangsang pemikiran siswa, membantu mereka membuat hubungan antara informasi baru dengan pengetahuan yang sudah ada, serta membangun pemahaman yang lebih mendalam terhadap konsep-konsep pelajaran.

Dengan merangsang kognisi siswa, *Platform* pembelajaran mampu membantu proses belajar dengan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik, mempercepat proses pemikiran, serta membangun fondasi yang kokoh dalam pembentukan pengetahuan siswa⁸. Ini memungkinkan siswa untuk lebih mudah mengaitkan, menginterpretasikan, dan menggunakan informasi yang mereka terima dari *Platform* pembelajaran dalam memperkaya pemahaman mereka terhadap materi pelajaran yang diajarkan.

Platform pembelajaran merujuk pada segala bentuk alat, materi, atau teknologi yang digunakan dalam proses pengajaran dan pembelajaran untuk menyampaikan informasi, memfasilitasi pemahaman, serta meningkatkan pengalaman belajar siswa. Ini mencakup berbagai jenis seperti buku teks, audio, video, perangkat lunak komputer, aplikasi pembelajaran, gambar, papan tulis interaktif, hingga *Platform* pembelajaran daring.⁹ *Platform* pembelajaran dirancang untuk

⁸ Nyoman Sugihartini and Nyoman Laba Jayanta, "Pengembangan E-Modul Mata Kuliah Strategi Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan* 14, no. 2 (2017): 221–30, <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v14i2.11830>.

⁹ Eva Zulvi Wityastuti et al., "Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital Di Masa Pandemi COVID-19," *Jurnal Penelitian Inovatif* 2, no. 1 (2022): 39–46, <https://doi.org/10.54082/jupin.39>.

membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan dapat dipahami oleh siswa dengan cara yang lebih efektif. Tujuannya adalah untuk meningkatkan proses pembelajaran dengan memfasilitasi pemahaman, retensi informasi, dan interaksi siswa dengan materi pelajaran yang diajarkan.

Teori Teknologi dalam Pendidikan: Menekankan peran teknologi dalam mendukung proses pembelajaran. Teori ini menyoroti bagaimana penggunaan teknologi, termasuk *Platform* digital, dapat meningkatkan akses, interaktivitas, dan keefektifan pembelajaran. teori tentang teknologi dalam pendidikan menekankan peran teknologi sebagai sarana yang penting dalam proses pembelajaran. Teori ini menggaris bawahi bahwa teknologi, termasuk *Platform* pembelajaran digital, memiliki potensi untuk mengubah cara siswa belajar dengan cara yang lebih interaktif, mudah diakses, dan lebih menarik.¹⁰

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat mencakup berbagai alat, mulai dari perangkat lunak aplikasi pembelajaran, *Platform* daring, hingga perangkat keras seperti komputer, tablet, atau smartphone. Dalam konteks *Platform* pembelajaran digital, teknologi memberikan kemungkinan untuk menghadirkan konten yang beragam, mulai dari teks, gambar, video, hingga simulasi interaktif, yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa.

¹⁰ Aidah. S, "Pemanfaatan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Di STIA Al Gazali Barru (Suatu Studi Terhadap Pemanfaatan Model E-Learning Berbasis Software Claroline)," *Meraja Journal* 2, no. 1 (2019): 1–12, <https://merajajournal.com/index.php/mrj/article/view/20/17>.

Dengan teknologi, siswa dapat belajar secara mandiri, menyesuaikan ritme pembelajaran mereka, dan memiliki akses ke sumber daya yang lebih luas, tidak hanya dari buku teks tetapi juga dari sumber informasi daring seperti e-book, jurnal ilmiah, dan *Platform* pembelajaran daring yang menyediakan materi interaktif. Ini memungkinkan pembelajaran yang lebih dinamis dan beradaptasi dengan kebutuhan dan preferensi masing-masing siswa. Selain itu, teknologi juga memfasilitasi interaksi antara siswa dan guru, serta sesama siswa melalui forum diskusi daring, kolaborasi proyek, atau sesi tanya jawab secara online. Semua ini dapat memperkaya proses pembelajaran dengan memungkinkan siswa untuk berbagi pengetahuan, bertukar ide, dan belajar dari pengalaman satu sama lain secara lebih efektif.

Penggunaan teknologi dalam pendidikan menjadi landasan yang penting karena menyediakan alat yang kuat untuk meningkatkan interaktivitas, aksesibilitas, dan kualitas pembelajaran secara keseluruhan, yang pada gilirannya dapat membawa perubahan positif dalam hasil belajar siswa. *Platform* pembelajaran dalam bentuk *Platform* digital merupakan yang banyak digunakan oleh sekolah dalam pembelajarannya, karena adanya perkembangan zaman dan tuntutan dari kurikulum Merdeka yang diterapkan sekarang. Dengan focus pemanfaatan teknologi sebagai sarana dan fasilitas dalam perkembangan di sekolah.

Pengertian *Platform* adalah suatu wadah digital yang sering digunakan manusia untuk berbagai keperluan. Secara simpel, *Platform* merupakan tempat yang digunakan untuk menjalankan sistem sesuai dengan rencana program yang telah dibuat. Sebagai contoh, dalam kegiatan pembelajaran online, *Platform* yang digunakan biasanya berbasis digital. *Platform* digital adalah kumpulan perangkat lunak yang membentuk suatu sistem khusus. Perangkat lunak ini dapat diakses baik melalui PC maupun sistem android. Jika beroperasi pada sistem android, *Platform* digital dapat berbentuk aplikasi. *Platform* digital ini tengah diminati, terutama oleh para pengguna smartphone karena meningkatnya penggunaan smartphone akan secara otomatis meningkatkan aktivitas online.¹¹ Dalam beberapa penelitian sudah banyak yang menggunakan *Platform* berbasis digital seperti penggunaan salah satu *Platform* digital kahoot yang memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa.¹² *Platform* belajar kahoot sama halnya seperti *Platform* eduMu. Kedua *Platform* ini menggunakan digital dan beberapa fitur yang menarik untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar. Pada penelitian juga terdapat hasil bahwasannya penggunaan *Platform* digital edmodo juga dapat mempengaruhi hasil belajar pada siswa¹³. Indikator

¹¹ Angga Eka Yuda Wibawa, "Implementasi Platform Digital Sebagai Platform Pembelajaran Daring Di Mi Muhammadiyah Pk Kartasura Pada Masa Pandemi Covid-19," *Berajah Journal* 1, no. 2 (2021): 76–84, doi:10.47353/bj.v1i2.15.

¹² Andin Rizki Aulia, Kokom Komalasari, and Ade Budhi Salira, "Pengaruh Platform Kahoot Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips Di Smpn 12 Bandung," *Sosial Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan IPS* 2, no. 1 (2022): 11, <https://doi.org/10.26418/skjp.v2i1.54695>.

¹³ "62-Article Text-93-1-10-20201207 (1)," n.d.

dalam *Platform* ini yang dapat kita ukur yakni seberapa tinggi tingkat partisipasi siswa dalam menggunakan *Platform* berbasis digital ini, seberapa frekuensi login siswa dalam menggunakan *Platform*.¹⁴ durasi rata-rata yang digunakan siswa dalam *Platform* digital, serta ada berapa jumlah materi yang diakses dalam *Platform* ini, serta bagaimana tingkat interaksi siswa dengan konten dalam *Platform* digital¹⁵.

B. Pengertian eduMu

Platform belajar eduMu merupakan Aplikasi digital yang dirancang khusus oleh Muhammadiyah dimana pihak sekolah, guru, orang tua dan murid dapat menginput serta mengakses informasi sekolah dan akademik secara langsung dalam seluruh rangkaian proses pendidikan di sekolah. Edukasi Digital Muhammadiyah atau eduMu merupakan sistem informasi manajemen akademik terpadu Muhammadiyah berbasis mobile dan web untuk menghubungkan orang tua, murid, sekolah dan guru dalam mengakses seluruh rangkaian belajar mengajar di sekolah. Mulai dari kehadiran siswa, lacak posisi, management belajar, bayar sekolah dan *Chatting* semua bisa diakses dengan eduMu kapan saja dan dimana saja.

a) Fitur-fitur aplikasi eduMu

1. *Smartphone* dan *Website*

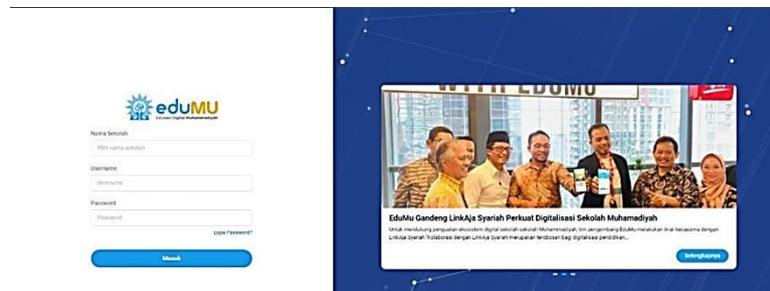
¹⁴ Andi Wirdayani, Syarifuddin Kune, and Sitti Fithriani Shaleh, "Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Berbasis Literasi Digital Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Glasser* 7, no. 1 (2023): 133, <https://doi.org/10.32529/glasser.v7i1.1844>.

¹⁵ Rahmatia Thahir, "Pengaruh Pembelajaran Daring Berbasis Google Classroom Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 4 (2021): 1936–44, <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1123>.

Pengguna dapat mengakses aplikasi eduMu dengan mudah melalui Smartphone dan Website dari mana saja dan kapan saja. *Smartphone* adalah sebutan lain untuk ponsel pintar atau smartphone. Ini adalah jenis telepon genggam yang memiliki kemampuan yang lebih canggih dibandingkan dengan ponsel biasa. Smartphone memiliki fungsi komunikasi telepon seperti biasa, namun juga dilengkapi dengan kemampuan untuk mengakses internet, menjalankan aplikasi, melakukan berbagai tugas produktivitas, mengambil foto dan video berkualitas tinggi, serta memiliki layar sentuh yang responsif.¹⁶

Website adalah kumpulan halaman yang terhubung di internet dan dapat diakses melalui browser web. Website bisa berisi teks, gambar, video, atau elemen interaktif lainnya. Mereka dapat digunakan untuk berbagai tujuan, seperti menyediakan informasi, menjual produk atau layanan, berbagi konten, atau sebagai *Platform* komunikasi. Website juga bisa bersifat statis, dengan konten yang tetap, atau dinamis, yang bisa berubah sesuai dengan interaksi pengguna atau informasi yang terkini. Website juga banyak digunakan dalam dunia pendidikan. Dengan perkembangan teknologi di era zaman moderen wibesite sangat digunakan dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

¹⁶ Majelis Dikdasmen Pimpinan Pusat Muhammadiyah, "EDumu," 2018.



Gambar 2. 1 Tampilan *Platform* eduMu Melalui Website



Gambar 2. 2 Tampilan Platform eduMu melalui *samrtphone*

2. Sistem Informasi Siswa

Informasi tentang profil lengkap siswa di sekolah dapat terlihat jelas pada aplikasi eduMu. Sistem Informasi Siswa adalah *Platform* yang memungkinkan penyimpanan dan akses informasi tentang profil lengkap siswa di sekolah. Di aplikasi eduMu, sistem ini memberikan kemudahan untuk mengakses dan mengelola data siswa secara komprehensif. Melalui aplikasi ini, informasi tentang siswa, mulai dari data pribadi seperti nama, alamat, tanggal lahir¹⁷,

¹⁷ Muhammadiyah. Muhammadiyah.

hingga riwayat akademis seperti nilai, absensi, dan pencapaian lainnya dapat diakses dengan mudah.¹⁸

Selain itu, sistem ini juga dapat menyajikan informasi terkait kegiatan ekstrakurikuler, catatan kesehatan, dan interaksi antara siswa, orang tua, dan guru. Dengan adanya sistem informasi siswa seperti eduMu, sekolah dapat memonitor perkembangan siswa secara lebih terperinci. Guru dapat melacak prestasi akademis siswa, mengidentifikasi kebutuhan individu, dan memberikan bimbingan yang lebih personal.

Orang tua juga dapat terlibat aktif dalam pendidikan anak-anak mereka dengan akses mudah ke informasi tentang progres akademis dan perkembangan siswa di sekolah. Selain itu, Sistem Informasi Siswa seperti eduMu memungkinkan sekolah untuk mengelola data dengan lebih efisien. Informasi tercatat dengan rapi, memudahkan dalam pelaporan dan analisis, serta membantu pengambilan keputusan yang lebih tepat dalam pengembangan pendidikan.

Dengan pemanfaatan teknologi seperti aplikasi eduMu, sistem informasi siswa memberikan kontribusi penting dalam mendukung upaya pendidikan yang lebih terarah, transparan, dan terintegrasi antara sekolah, siswa, guru, dan orang tua.

¹⁸ “62-Article Text-93-1-10-20201207 (1).”



Gambar 2. 3 Sistem Informasi Sekolah

3. Prestasi Sekolah

Orang tua akan dengan mudah terima informasi dan update semua prestasi anak di sekolah. Sehingga orang tua dapat terus memantau perkembangan anak setiap hari dari mana saja. Prestasi Sekolah merupakan fitur yang memungkinkan orang tua untuk menerima informasi dan pembaruan terkait semua pencapaian anak di sekolah dengan mudah. Melalui fitur ini, orang tua dapat terus memantau perkembangan anak mereka setiap hari dari mana pun mereka berada.¹⁹

Fitur ini menghadirkan informasi terbaru mengenai prestasi anak, baik dalam hal akademis maupun prestasi di luar kelas seperti keikutsertaan dalam kompetisi, penghargaan, atau pencapaian lainnya. Dengan akses yang mudah melalui *Platform* yang disediakan, orang tua dapat langsung melihat pencapaian anak mereka tanpa harus menunggu laporan resmi atau pertemuan tatap muka dengan guru.

¹⁹ Muhammadiyah, "EDumu."

Dengan adanya Prestasi Sekolah ini, orang tua dapat memberikan dukungan yang lebih baik kepada anak-anak mereka. Mereka dapat memberikan apresiasi, bimbingan, dan dorongan yang sesuai dengan pencapaian anak di sekolah. Hal ini juga memungkinkan komunikasi yang lebih baik antara orang tua dan guru, memungkinkan mereka untuk bekerja sama dalam memberikan dukungan terbaik bagi perkembangan akademis dan non-akademis anak²⁰.

Keterbukaan informasi mengenai prestasi anak yang dihadirkan melalui fitur ini mempermudah orang tua dalam memahami dan mendukung perkembangan anak mereka di lingkungan sekolah. Hal ini juga memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang upaya dan pencapaian siswa di sekolah, memperkuat hubungan kolaboratif antara orang tua, siswa, dan sekolah dalam mendukung proses pendidikan yang lebih holistik.



Gambar 2. 4 Prestasi dan Pengumuman sekolah

4. Pengumuman Sekolah

Pengumuman dan kegiatan anak di sekolah dapat dicek serta diterima langsung oleh orang tua melalui aplikasi eduMu

²⁰ Muhammadiyah.

tanpa perlu membuat surat pemberitahuan. Pengumuman sekolah adalah fitur yang memungkinkan orang tua untuk mengecek dan menerima informasi tentang kegiatan anak di sekolah secara langsung melalui aplikasi eduMu tanpa harus menggunakan surat pemberitahuan tradisional.

Dengan fitur ini, sekolah dapat dengan mudah memberikan pengumuman terkait berbagai kegiatan seperti acara sekolah, jadwal ujian, informasi penting, atau pengumuman lainnya kepada orang tua langsung melalui aplikasi eduMu. Orang tua tidak perlu menunggu surat pemberitahuan yang mungkin memerlukan waktu lama untuk sampai atau terkadang bisa tercecer. Penggunaan fitur pengumuman²¹

Sekolah ini mempermudah komunikasi antara sekolah dan orang tua. Orang tua dapat lebih cepat mengetahui informasi terkini tentang kegiatan anak di sekolah, sehingga mereka dapat mempersiapkan dan mendukung anak dengan lebih baik. Selain itu, penggunaan aplikasi eduMu untuk pengumuman sekolah juga membantu mengurangi penggunaan kertas dan menciptakan lingkungan yang lebih ramah lingkungan.

Dengan cara ini, informasi dapat disampaikan dengan lebih efisien dan ramah lingkungan tanpa perlu menggunakan banyak sumber daya untuk pencetakan surat pemberitahuan. Dengan

²¹ Majelis Dikdasmen Pimpinan Pusat Muhammadiyah 2018

adanya fitur Pengumuman Sekolah dalam aplikasi eduMu, komunikasi antara sekolah dan orang tua menjadi lebih lancar, cepat, dan efisien, menjadikan proses pendidikan lebih terintegrasi dan transparan di antara semua pihak yang terlibat.

5. *Learning Management System*

Prestasi anak bisa terpantau dan diketahui dengan mudah setiap hari. Sehingga orang tua dapat berperan penuh dalam meningkatkan prestasi dan tumbuh kembang anak di sekolah. *Learning Management System* (LMS) adalah sistem yang memungkinkan pemantauan dan pemahaman yang lebih mendalam terkait prestasi anak setiap hari. Melalui LMS, orang tua dapat dengan mudah memantau progres dan pencapaian anak mereka di sekolah secara teratur²².

Dengan akses yang diberikan oleh LMS, orang tua dapat melihat informasi tentang tugas, ujian, hasil belajar, dan aktivitas lain yang dilakukan oleh anak di sekolah. Hal ini memungkinkan orang tua untuk lebih terlibat dalam pendidikan anak mereka dengan mengetahui perkembangan belajar secara real-time.

Dengan memahami pencapaian anak setiap hari melalui LMS, orang tua dapat memberikan dukungan yang lebih spesifik dan tepat guna. Mereka dapat memberikan bimbingan, dorongan, atau bantuan tambahan sesuai dengan kebutuhan anak dalam

²² Majelis Dikdasmen Pimpinan Pusat Muhammadiyah 2018.

meningkatkan Hasil belajarnya. Pemanfaatan LMS juga memungkinkan orang tua untuk berkomunikasi langsung dengan guru jika ada kebutuhan atau pertanyaan terkait perkembangan anak. Hal ini menciptakan kolaborasi yang lebih erat antara sekolah dan orang tua dalam mendukung tumbuh kembang akademis anak. Dengan demikian, *Learning Management System* memainkan peran penting dalam memberikan akses dan pemahaman yang lebih baik kepada orang tua terkait pencapaian dan progres belajar anak di sekolah. Ini memberikan kesempatan bagi orang tua untuk berperan aktif dalam meningkatkan prestasi dan pertumbuhan anak mereka di lingkungan pendidikan.



Gambar 2 .5 Learning Management System

6. Absensi Kelas

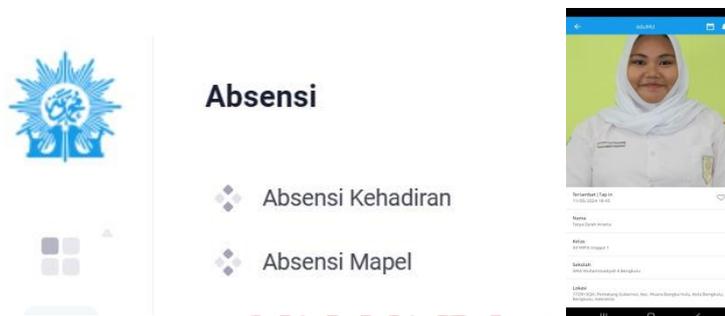
Kehadiran anak di kelas setiap hari dapat dicek statusnya melalui aplikasi eduMu yang diupdate oleh pihak sekolah. Sehingga orang tua tidak perlu khawatir akan kehadiran anak di sekolah . Absensi Kelas adalah fitur yang memungkinkan orang tua

untuk memeriksa status kehadiran anak di kelas setiap hari melalui aplikasi eduMu yang diperbarui oleh pihak sekolah.

Dengan fitur ini, orang tua tidak perlu khawatir tentang kehadiran anak di sekolah. Pihak sekolah akan memperbarui informasi mengenai kehadiran anak setiap hari melalui aplikasi eduMu. Orang tua dapat dengan mudah mengecek apakah anak hadir atau tidak di kelas, sehingga mereka bisa lebih terinformasi dan memiliki pemahaman yang lebih baik tentang kehadiran anak mereka di sekolah.

Fitur Absensi Kelas ini membantu orang tua untuk tetap terhubung dengan aktivitas anak di sekolah, terutama terkait kehadiran yang merupakan bagian penting dari pengalaman belajar. Hal ini juga memungkinkan orang tua untuk memberikan perhatian yang lebih tepat terhadap kehadiran anak dan memberikan dorongan agar anak tetap konsisten dalam kehadiran di sekolah. Dengan adanya fitur ini dalam aplikasi eduMu, orang tua dapat memiliki kepastian dan ketenangan pikiran terkait kehadiran anak mereka di sekolah. Mereka dapat memantau kehadiran anak secara langsung dan mengambil tindakan jika diperlukan untuk memastikan anak tetap terlibat dalam proses pembelajaran dengan baik.²³

²³ Majelis Dikdasmen Pimpinan Pusat Muhammadiyah 2018.



Gambar 2. 6 Tampilan Absen

7. Info Mata Pelajaran

Informasi mata pelajaran anak dapat dicek dengan mudah melalui aplikasi eduMu. Jadi tidak ada alasan untuk tidak tahu dan lupa jadwal pelajaran di sekolah. Info Mata Pelajaran adalah fitur yang memungkinkan orang tua untuk dengan mudah memeriksa informasi tentang mata pelajaran anak melalui aplikasi eduMu. Dengan fitur ini, tidak ada alasan untuk tidak mengetahui atau melupakan jadwal pelajaran di sekolah²⁴.

Melalui aplikasi eduMu, orang tua dapat dengan cepat mengakses informasi mengenai mata pelajaran yang sedang dipelajari oleh anak mereka. Mereka dapat melihat jadwal pelajaran, mata pelajaran yang diajarkan, serta informasi tambahan terkait kurikulum yang sedang dipelajari anak di sekolah. Ketersediaan informasi mata pelajaran ini membantu orang tua untuk lebih terlibat dalam proses pendidikan anak.

²⁴ Majelis Dikdasmen Pimpinan Pusat Muhammadiyah 2018.

Mereka dapat mendukung anak mereka dengan lebih baik, membantu dalam pengerjaan tugas, memahami kebutuhan belajar anak, atau bahkan memberikan bantuan tambahan jika diperlukan. Dengan adanya akses yang mudah melalui aplikasi eduMu, orang tua memiliki kemudahan untuk selalu terinformasi mengenai mata pelajaran yang dipelajari anak mereka. Hal ini membantu memastikan bahwa orang tua dapat memberikan dukungan yang sesuai dan memfasilitasi proses belajar anak di sekolah.

The screenshot displays the 'Jadwal Pelajaran' (Lesson Schedule) interface in the eduMU application. The top navigation bar shows the school name 'SMA Muhammadiyah 4 Bengkulu'. The main content area features a table of lesson schedules with columns for 'Kelas', 'Mata Pelajaran', 'Guru', 'Hari', 'Jam Pelajaran', and 'Semester'. A dropdown menu for 'Pilih Hari' is open, showing a list of days from 'Senin' to 'Minggu'. The table contains three rows of lesson data:

| Kelas | Mata Pelajaran | Guru | Hari | Jam Pelajaran | Semester | | | |
|----------|--|---------------------|-------|---------------------|----------|-------|-------|------|
| X Unggul | BIOLOGI <small>Reguler</small> | Titin Sumarni, S.Pd | Senin | 07:50:00 - 09:00:00 | GENAP | | | |
| X Unggul | AL QUR'AN HADITS/ALQ <small>Reguler</small> | Jahrul, S.Sos I | Senin | 09:00:00 - 10:10:00 | GENAP | KELAS | Aktif | Edit |
| X Unggul | GEOGRAFI <small>Reguler</small> | Hariyanto, S.Pd | Senin | 10:25:00 - 11:35:00 | GENAP | KELAS | Aktif | Edit |

Gambar 2 .7 Tampilan Jadwal Pelajaran

8. Rekap Absensi

Sekolah dapat dengan mudah lihat dan cetak laporan absensi guru atau siswa. Rekap Absensi adalah fitur yang memungkinkan sekolah untuk dengan mudah melihat dan mencetak laporan mengenai absensi guru atau siswa. Dengan fitur ini, sekolah memiliki kemampuan untuk menyusun rekapitulasi absensi secara teratur. Mereka dapat memonitor kehadiran guru

dan siswa dengan lebih efisien, serta menghasilkan laporan yang dapat digunakan sebagai referensi atau dokumen resmi. Fitur Rekap Absensi memungkinkan sekolah untuk mencatat data absensi dengan rapi dan teratur.

Dengan kemampuan untuk melihat dan mencetak laporan absensi, sekolah dapat mengidentifikasi tren kehadiran, menangani absensi yang tidak terduga, dan melakukan analisis terkait kehadiran guru dan siswa secara menyeluruh.

Dengan adanya fitur ini, sekolah memiliki alat yang kuat untuk memantau kehadiran dan mengelola absensi dengan lebih efisien. Ini juga memudahkan dalam penyusunan laporan yang diperlukan untuk keperluan administratif atau evaluasi internal di lingkungan pendidikan.

The screenshot shows the 'Absensi Siswa' (Student Absence) page in the eduMU system. The page header includes the school name 'SMA Muhammadiyah 4 Bengkulu' and a 'Refresh' button. The main content area features a search bar for 'Nama' (Name) and a 'Range Tanggal Export Presensi' (Export Absence Date Range) set to '06/15/2021' to '06/15/2021'. Below the search bar are buttons for 'Export Prese' and 'Sync Presensi'. The table below displays the following data:

| Nama Lengkap | Hadir | Telat | Izin | Alpha | Opsi |
|------------------------|-------|-------|------|-------|------|
| Selvia Wulandari | 0 | 0 | 0 | 1 | View |
| Andela Julita | 0 | 0 | 0 | 1 | View |
| Angelina Morin Arianto | 0 | 0 | 0 | 1 | View |
| Anisyah Dwi Rahayu | 0 | 0 | 0 | 1 | View |

A chatbot prompt at the bottom right reads: 'Butuh bantuan? Yuk chat dengan kami!'.

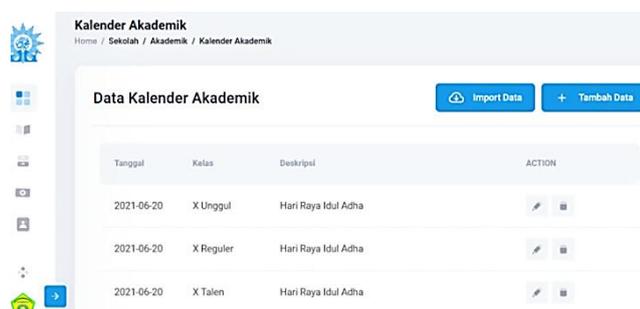
Gambar 2. 8 Tampilan Absensi

9. Kalender Akademik

Fitur ini membantu orang tua untuk terima info kalender akademik selama tahun ajaran. Rekap Absensi adalah fitur yang memungkinkan sekolah untuk dengan mudah melihat dan

mencetak laporan mengenai absensi guru atau siswa. Dengan fitur ini, sekolah memiliki kemampuan untuk menyusun rekapitulasi absensi secara teratur. Mereka dapat memonitor kehadiran guru dan siswa dengan lebih efisien, serta menghasilkan laporan yang dapat digunakan sebagai referensi atau dokumen resmi. Fitur Rekap Absensi memungkinkan sekolah untuk mencatat data absensi dengan rapi dan teratur.

Dengan kemampuan untuk melihat dan mencetak laporan absensi, sekolah dapat mengidentifikasi tren kehadiran, menangani absensi yang tidak terduga, dan melakukan analisis terkait kehadiran guru dan siswa secara menyeluruh. Dengan adanya fitur ini, sekolah memiliki alat yang kuat untuk memantau kehadiran dan mengelola absensi dengan lebih efisien. Ini juga memudahkan dalam penyusunan laporan yang diperlukan untuk keperluan administratif atau evaluasi internal di lingkungan pendidikan. Kehadiran menjadi poin penting dalam mempertimbangkan keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. absesbsi juga merupakan bukti kehadiran siswa yang sangat diperhatikan.



| Tanggal | Kelas | Deskripsi | ACTION |
|------------|-----------|---------------------|----------------|
| 2021-06-20 | X Unggul | Hari Raya Idul Adha | [Edit] [Hapus] |
| 2021-06-20 | X Reguler | Hari Raya Idul Adha | [Edit] [Hapus] |
| 2021-06-20 | X Talen | Hari Raya Idul Adha | [Edit] [Hapus] |

Gambar 2. 9 Tampilan Kalender Akademik

10. *SMessenger*

Fitur ini digunakan seperti chatting pada umumnya, tetapi keunggulannya adalah orang tua, guru dan murid tidak perlu lagi meminta nomor telephone. Sehingga bisa lebih mudah koordinasi dengan guru kapan saja.²⁵ *SMessenger* adalah fitur yang digunakan untuk berkomunikasi layaknya chatting pada umumnya, namun keunggulannya terletak pada kemudahan koordinasi antara orang tua, guru, dan murid tanpa perlu saling meminta nomor telepon satu sama lain.

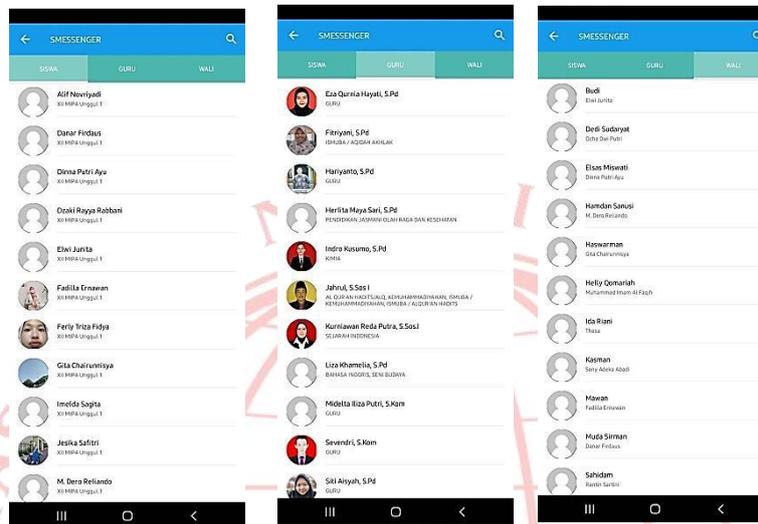
Dengan *SMessenger*, komunikasi antara orang tua, guru, dan murid menjadi lebih mudah dan efisien. Mereka dapat berkomunikasi kapan saja tanpa perlu menukarkan nomor telepon secara langsung. Fitur ini memfasilitasi interaksi yang cepat dan langsung, memungkinkan pertukaran informasi, pembahasan terkait perkembangan anak, atau koordinasi terkait kegiatan sekolah dengan lebih praktis.

Keuntungan utama dari *SMessenger* adalah kemampuannya untuk menjaga privasi nomor telepon pribadi. Dengan tidak perlu saling bertukar nomor telepon, hal ini meningkatkan keamanan dan privasi setiap pihak yang terlibat dalam komunikasi tersebut.

Dengan demikian, *SMessenger* memberikan *Platform* yang aman dan nyaman bagi orang tua, guru, dan murid untuk

²⁵ Majelis Dikdasmen Pimpinan Pusat Muhammadiyah, "EDumu," 2018.

berkomunikasi dan berkoordinasi tanpa harus membagikan nomor telepon pribadi, memudahkan interaksi yang lebih lancar dalam konteks pendidikan



Gambar 2 .10 Tampilan Smessenger

Indikator dari *Platform* pembelajaran digital eduMu : Indikator dapat mencakup berbagai aspek yang menunjukkan efektivitas dan keberhasilan implementasinya dalam konteks pendidikan. Berikut adalah beberapa indikator yang dapat digunakan untuk mengevaluasi kinerja dan dampak *Platform* pembelajaran digital eduMu: Tingkat partisipasi siswa dalam menggunakan *Platform* pembelajaran eduMu, Indikator ini mengukur frekuensi login siswa kedalam *Platform* eduMu setiap minggu, Durasi rata-rata yang dihabiskan siswa dalam *Platform*. Indikator tingkat partisipasi siswa dalam menggunakan *Platform* pembelajaran eduMu tidak hanya sekedar mengukur seberapa sering siswa melakukan login ke dalam *Platform* setiap minggu, tetapi juga mengevaluasi durasi rata-rata yang dihabiskan siswa dalam menjelajahi berbagai konten pembelajaran dan

berinteraksi dengan fitur-fitur pembelajaran yang tersedia di dalamnya. Dalam indikator ini juga mengukur berapa jumlah materi yang diakses oleh siswa dalam satu sesi pembelajaran, serta tingkat interaksi siswa dengan konten, seperti menyelesaikan tugas, menjawab kuis, atau partisipasi dalam diskusi daring.

C. Pengetahuan Teknologi Informasi

Kata Teknologi Informasi berasal dari kata Information Technology. Kata Technology berdasarkan Kamus *Advanced Learner's Dictionary of Current English* (1974) adalah penerapan pengetahuan secara sistematis pada tugas-tugas praktis dalam suatu industri. Teknologi dapat diartikan sebagai pelaksanaan ilmu, sinonim dengan ilmu terapan. Kata Informasi dalam *Oxford Advanced Learners's Dictionary of Current English* diartikan sebagai sesuatu yang diberitahukan, pengetahuan, dan berita. Sedang dalam Ilmu Informasi, kata-kata "Informasi", "pengetahuan", dan "berita" dibedakan. Data adalah hasil observasi langsung terhadap suatu kejadian, yang merupakan perlambangan yang mewakili objek atau konsep dalam dunia nyata, yang dilengkapi dengan nilai tertentu; Informasi adalah kumpulan data yang terstruktur, yang disampaikan seseorang kepada orang lain. Sedangkan berita adalah informasi yang menarik, penting, dan belum pernah didengar.²⁶

²⁶ Ermawelis Ermawelis, "Teknologi Informasi Untuk Perpustakaan, Pusat Dokumentasi Dan Informasi," *AL MUNIR: Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam* 9, no. 1 (2018): 11–18, <https://doi.org/10.15548/amj-kpi.v0i1.5>.

Pengetahuan Teknologi Informasi mencakup pemahaman yang luas mengenai berbagai aspek teknologi informasi. Ini meliputi pengetahuan tentang penggunaan komputer, baik perangkat keras maupun perangkat lunaknya, seperti sistem operasi, aplikasi produktivitas, dan program-program khusus. Selain itu, Pengetahuan Teknologi Informasi juga mencakup pemahaman tentang jaringan komputer, baik lokal maupun internet, serta konsep keamanan informasi dan perlindungan data. Kemampuan menggunakan perangkat *mobile*, memahami tren teknologi terkini, dan memiliki keterampilan dalam mengeksplorasi serta memanfaatkan berbagai alat teknologi juga termasuk dalam cakupan pengetahuan IT.

Dalam konteks pendidikan, pengetahuan Teknologi Informasi menjadi penting karena membantu siswa dalam memahami teknologi yang mendukung proses pembelajaran, memberikan akses ke sumber daya informasi yang luas, serta membuka peluang untuk meningkatkan keterampilan teknologi yang relevan dengan perkembangan zaman. pengetahuan Teknologi Informasi yang dimiliki siswa memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil belajar mereka. Kemampuan untuk memahami dan menggunakan teknologi informasi tidak hanya memfasilitasi akses terhadap sumber daya pembelajaran yang lebih luas, tetapi juga memperluas cara siswa dalam memahami, menganalisis, dan menyajikan informasi.

Siswa yang memiliki pengetahuan Teknologi Informasi yang baik cenderung memiliki kemampuan untuk mengoptimalkan alat-alat digital dalam proses belajar, termasuk dalam menyusun presentasi, mengakses sumber daya pembelajaran daring, berkolaborasi secara online, dan memahami konsep-konsep yang melibatkan teknologi. Ini dapat mengarah pada hasil belajar yang lebih baik karena teknologi menjadi alat yang memperkaya pengalaman belajar, membantu siswa dalam memahami materi dengan cara yang lebih dinamis dan terhubung dengan dunia nyata.

Selain itu, pengetahuan Teknologi Informasi juga membuka peluang bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan yang relevan dengan perkembangan zaman, mempersiapkan mereka untuk beradaptasi dengan lingkungan kerja yang semakin terkait dengan teknologi. Oleh karena itu, pengetahuan Teknologi Informasi memiliki peran yang penting dalam meningkatkan Hasil belajar siswa di berbagai mata pelajaran dan membekali mereka dengan keterampilan yang dibutuhkan di era digital ini²⁷.

Pengetahuan Teknologi Informasi juga memungkinkan siswa untuk mengembangkan kreativitas, pemecahan masalah, dan kemampuan berpikir kritis. Dengan menggunakan teknologi secara efektif, siswa dapat mengeksplorasi gagasan-gagasan baru, menguji teori-teori, dan menciptakan solusi inovatif untuk masalah-masalah yang kompleks.

²⁷ Euis Nur and Amanah Asdiniah, "Urgensi Dan Implikasi Pedagogik Kritis Pada Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 1 (2021): 1707–12, <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1165>.

Selain itu, pengetahuan Teknologi Informasi juga membuka akses terhadap berbagai sumber belajar yang beragam, memperkaya proses pembelajaran siswa dengan informasi yang lebih aktual, terkini, dan relevan dengan perkembangan terbaru di berbagai bidang. Dengan demikian, pengetahuan Teknologi Informasi bukan hanya memengaruhi hasil belajar siswa dalam hal pencapaian akademis, tetapi juga memberikan landasan yang kuat untuk pengembangan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan profesional dan pribadi di era digital ini. Teknologi informasi pada pendidikan dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran sehingga adanya dan pengaruh terhadap hasil belajar yang diinginkan oleh siswa.²⁸ Teknologi Informasi juga membantu dalam meningkatkan gairah belajar pada siswa sehingga terdapatnya motivasi dalam proses pembelajaran dalam era dan perkembangan zaman yang semakin meningkat.²⁹

Adapun indikator penelitian yang akan diukur dari variabel teknologi informasi ini adalah :

Tingkat keterampilan teknologi informasi siswa, Dalam hal ini dapat diukur seberapa pengetahuan dasar siswa tentang penggunaan perangkat keras dan perangkat lunak komputer yang dimiliki oleh

²⁸ Anisa Manongga, "Pentingnya Teknologi Informasi Dalam Mendukung Proses Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar," *Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar* 978-623-98, no. November (2021): 1-7.

²⁹ Euis Mukaromah, "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Meningkatkan Gairah Belajar Siswa," *Indonesian Journal of Education Management and Administration Review* 4, no. 1 (2020): 179-85, <http://www.yourdictionary.com/library/reference/word-definitions/definition-of-technology.html>.

siswa³⁰, kemampuan navigasi dalam *Platform* pembelajaran digital, kecepatan dalam menanggapi instruksi dan memecahkan masalah teknis yang mungkin timbul dalam penggunaan *Platform*.³¹

D. Hasil belajar

Pencapaian dalam pembelajaran menggambarkan hasil yang diperoleh siswa dalam mempelajari suatu mata pelajaran atau area studi. Ini melibatkan pemahaman, penguasaan, serta penerapan pengetahuan dan keterampilan yang diajarkan dalam kurikulum. Hasil belajar tak sekadar terkait dengan nilai akademis. Ia juga menyoroti pemahaman yang mendalam akan materi, kemampuan untuk mengaplikasikan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari, dan pengembangan keterampilan relevan dengan subjek yang dipelajari³². Evaluasi hasil belajar bisa dilakukan melalui tes, proyek, tugas, interaksi di kelas, dan tingkat pemahaman yang tercermin dalam respons siswa terhadap pembelajaran.

Hasil belajar bukan hanya tentang pencapaian perorangan, tetapi dipengaruhi oleh berbagai faktor luar, seperti lingkungan belajar, dukungan keluarga, sarana pendukung pembelajaran, serta pendekatan pengajaran yang digunakan oleh guru. Karena itu, Hasil belajar mencerminkan sejauh mana siswa memahami, menguasai, dan menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh. Ini

³⁰ Mukaromah.

³¹ Yuni Listya Owada Siahaan and Rini Intansari Meilani, "Sistem Kompensasi Dan Kepuasan Kerja Guru Tidak Tetap Di Sebuah SMK Swasta Di Indonesia," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 4, no. 2 (2019): 141, <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i2.18008>.

³² Terhadap Prestasi and Belajar Pendidikan, "COMPETITOR : Jurnal Pendidikan Kepelatihan Olahraga" 12 (2020): 83–94.

memberikan gambaran yang komprehensif tentang perkembangan dan kemampuan siswa dalam bidang studi yang bersangkutan.³³

Hasil belajar juga mencerminkan seberapa jauh siswa mampu mengintegrasikan pengetahuan yang diperoleh ke dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, prestasi ini menunjukkan sejauh mana siswa dapat mengembangkan keterampilan yang relevan dengan mata pelajaran yang dipelajari, seperti kemampuan analisis, kritis, atau keterampilan sosial. Faktor-faktor eksternal seperti lingkungan belajar, baik di sekolah maupun di rumah, turut berperan dalam membentuk Hasil belajar. Dukungan keluarga, akses terhadap sumber belajar, serta cara pengajaran yang diterapkan guru memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan prestasi siswa.

Dengan memahami dan mengukur hasil belajar siswa, kita dapat memperoleh informasi yang lebih baik tentang kemajuan mereka dalam memahami materi pelajaran, menguasai keterampilan, serta bagaimana mereka mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam kehidupan mereka. Ini memungkinkan penyesuaian strategi pembelajaran yang lebih baik guna meningkatkan pencapaian siswa di masa mendatang.

Hasil belajar mengacu pada pencapaian atau hasil yang diperoleh siswa dalam proses pembelajaran. Prestasi ini dapat diukur melalui sejumlah indikator, seperti nilai ujian, tugas, proyek, dan penilaian lainnya.

³³ Sekolah Dasar et al., "Jurnal Basicedu" 5, no. 5 (2021): 3378–84.

Hasil belajar mencakup pemahaman materi, penerapan konsep, dan kemampuan siswa dalam menguasai keterampilan yang diajarkan.

Faktor-faktor yang dapat memengaruhi hasil belajar siswa termasuk *Platform* pembelajaran, motivasi, pengetahuan teknologi informasi siswa pada perkembangan teknologi dalam pembelajaran, partisipasi aktif dalam proses pembelajaran, dukungan dari guru dan orang tua, serta lingkungan belajar yang kondusif. Pentingnya pemantauan hasil belajar adalah untuk memberikan umpan balik kepada siswa, guru, dan orang tua tentang kemajuan belajar. Hal ini juga dapat menjadi dasar untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan memberikan dukungan tambahan jika diperlukan. Hasil belajar tidak hanya mencakup aspek akademis, tetapi juga aspek pengembangan pribadi dan sosial siswa dapat dilihat dari faktor motivasi siswa³⁴.

Hasil belajar adalah kemampuan seseorang dalam menguasai pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh sebagai hasil dari proses pembelajaran. Untuk mengukur hasil belajar, tes prestasi digunakan sebagai alat untuk mengevaluasi kemampuan aktual yang tercermin dari hasil pembelajaran atau proses belajar. Nilai pada tes prestasi merupakan perumusan akhir yang diberikan oleh guru untuk menggambarkan kemajuan atau hasil belajar siswa selama suatu periode tertentu. Dengan melihat nilai rapor, kita dapat menilai hasil belajar siswa, di mana siswa

³⁴ Prestasi and Pendidikan, "COMPETITOR : Jurnal Pendidikan Keperawatan Olahraga."

dengan nilai baik dianggap memiliki prestasi tinggi, sementara siswa dengan nilai rendah dianggap memiliki hasil belajar yang rendah.

Hasil belajar dapat dibedakan menjadi lima aspek, yakni kemampuan intelektual, strategi kognitif, informasi verbal, sikap, dan keterampilan. Prestasi sendiri merupakan hasil dari upaya yang telah dilakukan, sehingga pengertian prestasi diri adalah hasil atas usaha yang dilakukan seseorang. Prestasi dapat dicapai melalui pemanfaatan kemampuan intelektual, emosional, dan spiritual, serta ketahanan diri dalam menghadapi berbagai aspek kehidupan.³⁵

Karakteristik orang yang berprestasi melibatkan cinta terhadap pekerjaan, memiliki inisiatif dan kreativitas, tekun, dan melaksanakan tugas dengan sungguh-sungguh. Karakter-karakter tersebut menunjukkan bahwa untuk mencapai prestasi tertentu, seseorang perlu memiliki sifat-sifat tersebut. Hasil belajar diukur melalui penilaian hasil usaha dalam kegiatan belajar yang diekspresikan dalam bentuk simbol angka, huruf, atau kalimat yang mencerminkan pencapaian yang sudah diperoleh oleh setiap siswa dalam suatu periode tertentu. Hasil belajar mencerminkan hasil pengukuran yang berupa angka atau pernyataan, mengindikasikan tingkat penguasaan materi pelajaran oleh para siswa. Oleh karena itu, Hasil belajar dapat diketahui melalui penilaian terhadap hasil belajar siswa.

³⁵ Terhadap Prestasi and Belajar Fisika, "Hubungan Minat Belajar Terhadap Hasil belajar Fisika" 2 (2019).

Berdasarkan beberapa definisi hasil belajar dari para ahli di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar merujuk pada pencapaian yang diperoleh oleh siswa dalam proses kegiatan belajar. Pencapaian ini dapat terwujud melalui berbagai aktivitas seperti pembelajaran, penyelesaian tugas, pelaksanaan ulangan, atau ujian pada tingkat pendidikan tertentu, yang kemudian direpresentasikan dalam bentuk nilai atau angka hasil evaluasi yang dilakukan oleh guru.

E. Hubungan antara Variabel

1. X1 dengan Y (*Platform* Pembelajaran Digital Dengan Hasil Belajar) :

Media pembelajaran memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil belajar para pembelajar. Melalui penggunaan media-media seperti buku teks, presentasi multimedia, video pembelajaran, dan *Platform* online, pembelajaran menjadi lebih menarik dan terkait dengan kehidupan sehari-hari para siswa³⁶. Media-media ini mampu menyampaikan informasi dengan cara yang lebih visual, interaktif, dan dapat diakses ulang, memfasilitasi pemahaman yang lebih baik dan memperdalam pengetahuan. Lebih dari itu, media pembelajaran memungkinkan penggunaan berbagai metode pengajaran yang beragam, sesuai dengan gaya belajar individu masing-masing siswa. Melalui pengalaman belajar yang lebih dinamis dan terlibat, siswa cenderung lebih termotivasi untuk belajar dan mengembangkan keterampilan yang mereka butuhkan. Oleh karena itu, tidak

³⁶ Eka Yuda Wibawa, "Implementasi Platform Digital Sebagai Media Pembelajaran Daring Di Mi Muhammadiyah Pk Kartasura Pada Masa Pandemi Covid-19."

mengerankan jika penggunaan media pembelajaran yang efektif sering kali dikaitkan dengan peningkatan hasil belajar siswa dalam berbagai bidang studi.

Dalam penelitian Nirmala Wahyu Wardani, Widya Kusumaningsih, Siti Kusniati mengemukakan bahwa "...penggunaan media pembelajaran berdampak positif terhadap pencapaian belajar siswa..."³⁷. Hal ini menyatakan bahwa saat proses pembelajaran berlangsung yang diiringi dengan penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dan minat siswa, ketika minat dan motivasi sudah tumbuh hal ini akan membuat siswa lebih maksimal dalam belajar dan hasilnya akan meningkatkan hasil belajar pada siswa.

2. X2 dengan Y (Pengetahuan Teknologi Informasi Dengan Hasil Belajar) :

Pengetahuan tentang teknologi informasi memiliki dampak yang signifikan pada hasil belajar siswa di era digital ini. Siswa yang memiliki pemahaman yang baik tentang teknologi informasi cenderung lebih mampu mengakses berbagai sumber daya pendidikan yang tersedia secara online³⁸. Mereka dapat memanfaatkan alat-alat digital seperti aplikasi pembelajaran, video pembelajaran, dan

³⁷ Nirmala Wahyu Wardani, Widya Kusumaningsih, and Siti Kusniati, "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 4, no. 1 (2024): 134–40, <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>.

³⁸ Mulyani and Haliza, "Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan."

Platform daring untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang materi pelajaran. Selain itu, kemahiran dalam menggunakan teknologi juga memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran yang lebih interaktif, seperti kuis online, simulasi, dan diskusi daring, yang dapat memperdalam pemahaman mereka. Bagi Seels & Richey didalam bukunya yang ditulis pada Imam Fitri Rahmadi, Khaerudin, ”...disiplin ilmu teknologi pendidikan mendefinisikan sumber (resource) sebagai asal yang mendukung terjadinya belajar, termasuk sistem pelayanan, bahan pembelajaran, dan lingkungan...”³⁹.

Dengan demikian, siswa yang terampil dalam teknologi informasi cenderung memiliki tingkat keterampilan belajar yang lebih tinggi, yang pada akhirnya dapat tercermin dalam hasil belajar yang lebih baik dalam berbagai bidang studi. Oleh karena itu, pengetahuan tentang teknologi informasi bukan hanya menjadi keterampilan yang penting dalam kehidupan sehari-hari, tetapi juga merupakan faktor yang relevan dalam meningkatkan prestasi akademik siswa di era digital ini.

F. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu tentang pengaruh *Platform* pembelajaran, motivasi belajar, Pengetahuan Teknologi Informasi terhadap hasil belajar :

³⁹ Imam Fitri Rahmadi, Khaerudin Khaerudin, and Cecep Kustandi, “Kebutuhan Sumber Belajar Mahasiswa Yang Mendukung Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Perguruan Tinggi,” *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan* 20, no. 2 (2018): 120–36, <https://doi.org/10.21009/jtp.v20i2.8620>.

- 1) Penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Hyper Platform* Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Di MA Manaratul Islam Jakarta” oleh Lutfi Malik Ramadhani⁴⁰.

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen dengan teknik *treatmen by level design*, subjek penelitian ini adalah siswa/I kelas X MA Manaratul Islam Jakarta. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan angket. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan *Platform* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar pendidikan agama islam. Latar belakang penelitian ini bersumber pada kondisi dan situasi kegiatan belajar mengajar di sekolah yang masih bersifat tradisional dan tidak adaptif dengan perkembangan zaman. Hasil dari penelitian ini adalah :

- (1) Terdapat perbedaan hasil belajar PAI siswa antara yang menggunakan *hyperPlatform* dengan *Platform* cetak. Siswa yang melakukan pembelajaran menggunakan *Platform* mempunyai hasil belajar yang lebih tinggi dari siswa yang melakukan pembelajaran menggunakan *Platform* cetak.

- (2) Terdapat perbedaan hasil belajar PAI siswa antara yang motivasinya tinggi dengan yang motivasinya rendah. Siswa yang

⁴⁰ Qoerul Ahmad Tabiin, “Program Magister Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang,” no. 21150110000007 (2020): 1–20.

memiliki motivasi belajar tinggi mempunyai hasil belajar yang lebih tinggi dari siswa yang memiliki motivasi rendah.

(3) Terdapat perbedaan hasil belajar PAI siswa antara yang menggunakan *Platform* dan motivasinya tinggi dengan yang menggunakan *Platform* cetak dan motivasinya tinggi. Siswa yang belajar menggunakan *Platform* dan motivasinya tinggi mempunyai hasil belajar yang lebih tinggi dibanding siswa yang belajar menggunakan *Platform* cetak dan motivasinya tinggi.

(4) Terdapat perbedaan hasil belajar PAI siswa antara yang menggunakan *Platform* dan motivasinya rendah dengan yang menggunakan *Platform* cetak dan motivasinya rendah. Siswa yang belajar menggunakan *Platform* cetak dan motivasinya rendah mempunyai hasil belajar yang lebih tinggi dibanding siswa yang belajar menggunakan *Platform* dan motivasinya rendah.

(5) Terdapat pengaruh interaksi antara penggunaan *Platform* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar PAI. Perbedaan penelitian ini adalah pada jenis *Platform*, dan lokasi penelitian. Sedangkan persamaan penelitian ini adalah motivasi belajar, sama sama menggunakan *Platform* digital, dan pengaruh terhadap hasil belajar. (Tesis)

2) Penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Autoplay Platform* Studio Dan *Focusky* Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar

Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII di SMP Nurul Islam Jember. Penelitian ini ditulis oleh Muhammad AIN⁴¹.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan merupakan jenis penelitian *Quasi experimental Design* dengan bentuk *Nonequivalent Pretest and Posttest Control Group Design*. Populasi berjumlah 185 siswa dan pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *Cluster Sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket, dokumentasi dan tes. Analisis data menggunakan uji Manova dengan bantuan SPSS. Tujuan penelitian yaitu:

(1) Untuk menjelaskan perbedaan motivasi belajar siswa antara kelompok yang menggunakan *Platform* pembelajaran autoplay *Platform* studio, kelompok yang menggunakan *Platform* pembelajaran focusky dan kelompok yang menggunakan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Nurul Islam Jember.

(2) Untuk menjelaskan perbedaan hasil belajar siswa antara kelompok yang menggunakan *Platform* pembelajaran autoplay *Platform* studio, kelompok yang menggunakan *Platform* pembelajaran focusky dan kelompok yang menggunakan pembelajaran konvensional

⁴¹ Muhammad Ain, "Pengaruh penggunaan autoplay platform studio dan focusky terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas vii di sekolah menengah pertama nurul islam" (IAIN JEMBER, 2018).

pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Nurul Islam Jember

(3) Untuk menjelaskan perbedaan motivasi belajar dan hasil belajar siswa antara kelompok yang menggunakan *Platform* pembelajaran autoplay *Platform* studio, kelompok yang menggunakan *Platform* pembelajaran *focusky* dan kelompok yang menggunakan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Nurul Islam Jember.

Hasil analisis menunjukkan bahwa :

(1) Ada perbedaan motivasi belajar siswa antara kelompok yang menggunakan *Platform* pembelajaran autoplay *Platform* studio, kelompok yang menggunakan *Platform* pembelajaran *focusky* dan kelompok yang menggunakan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Nurul Islam Jember dengan nilai F sebesar 3,606 dengan signifikansi 0,031.

(2) Ada perbedaan hasil belajar siswa antara kelompok yang menggunakan *Platform* pembelajaran autoplay *Platform* studio, kelompok yang menggunakan *Platform* pembelajaran *focusky* dan kelompok yang menggunakan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII di Sekolah Menengah

Pertama Nurul Islam Jember dengan nilai F sebesar 3,913 dengan signifikansi 0,024.

(3) Ada perbedaan motivasi belajar dan hasil belajar siswa antara kelompok yang menggunakan *Platform* pembelajaran autoplay *Platform* studio, kelompok yang menggunakan *Platform* pembelajaran focusky dan kelompok yang menggunakan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Nurul Islam Jember untuk Pillae Trace (sig. 0,010), Wilk Lambda (sig. 0,008), Hotelling Trace (sig. 0,007), Roy's Largest Root (sig. 0,001). Artinya, untuk Pillae Trace, Wilk Lambda, Hotelling Trace, Roy's Largest Root semuanya signifikan. Persamaan dalam penelitian ini adalah Motivasi belajar, dan Hasil belajar, serta penggunaan *Platform* ajar. Perbedaan pada penelitian ini adalah Jenis *Platform* yang digunakan dan tempat serta subjek penelitian. (Tesis)

3) Penelitian yang berjudul “ Hubungan Pembelajaran *E-learning* Dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam” oleh Miswan⁴².

Penelitian ini menguji sejauh mana hubungan antara Pembelajaran berbasis e_learning dan motivasi terhadap hasil belajar siswa di SMK Negeri 22 Jakarta. Oleh karena itu diadakan penelitian bagi siswa sebanyak 198 siswa dari kelas X dengan menggunakan

⁴² Miswan, *Hubungan Pembelajaran E_learning Dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (Studi Kasus Di SMKN 22 Jakarta)*, 2018.

metode survey serta teknik korelasi dan regresi data, dalam pengolahan data tersebut, penulis menggunakan SPSS 25.

Adapun metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode survey dengan menggunakan teknik analisis korelasi, yaitu mencari hubungan dan pengaruh antara tiga variabel. Metode ini memberikan gambaran tentang variabel-variabel yang ditemukan, sekaligus menyelidiki hubungan dan pengaruh antar variabel, karena itu metode ini akan mengungkapkan data faktual berdasarkan informasi yang ditemukan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan antara hubungan pembelajaran e_learning, motivasi belajar dan hasil belajar PAI siswa di SMKN 22 Jakarta dengan taraf signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti siswa bahwa pembelajaran e_learning berbasis edmodo dan motivasi dapat meningkatkan hasil belajar PAI siswa di SMKN 22. Persamaan dalam penelitian ini adalah Menggunakan *Platform*, Motivasi belajar, hasil belajar. Perbedaannya adalah hubungan dengan pengaruh, jenis *Platform* yang digunakan, serta objek pada penelitian. (Tesis)

- 4) Penelitian yang berjudul “Integritas IPTEK Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam” oleh Yayan Supian⁴³.

⁴³ Yayan Supian, “Integrasi Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Studi Di SMAN 2 Padalarang Bandung Barat” (NEGERI (UIN) SUNAN GUNUNG DJATI BANDUNG, 2017), <https://digilib.uinsgd.ac.id/10294/>.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam, sistem penilaian pendidikan Agama Islam yang mengintegrasikan IPTEK, dan untuk menganalisis pengaruh integrasi IPTEK terhadap motivasi belajar siswa dan prestasi siswa, serta untuk menganalisis dampak integrasi IPTEK terhadap pembelajaran dan sistem penilaian Pendidikan Agama Islam di SMAN 2 Padalarang kabupaten Bandung Barat.

Metode dan pendekatan dalam penelitian ini menggunakan metode kombinasi kuantitatif dan kualitatif (*Mixed Methode Research*) dengan model *sequential explanatory* (urutan pembuktian). Dalam hal ini semua rumusan masalah dalam penelitian ini termasuk ke dalam data kuantitatif dan kualitatif yang pengumpulan datanya menggunakan Angket *likert Scale*, serta teknik wawancara kepada guru PAI, Kepala Sekolah, Wakasek Kurikulum, Pengawas Pendidikan Islam dan siswa SMAN 2 Padalarang dan sedangkan pengumpulan data terkait prestasi siswa menggunakan teknik dokumentasi.

Dalam hal ini semua rumusan masalah dalam penelitian ini termasuk ke dalam data kuantitatif dan kualitatif yang pengumpulan datanya menggunakan Angket *likert Scale*, serta teknik wawancara kepada guru PAI, Kepala Sekolah, Wakasek Kurikulum, Pengawas Pendidikan Islam dan siswa SMAN 2 Padalarang dan sedangkan pengumpulan data terkait prestasi siswa menggunakan teknik dokumentasi. Persamaan dalam penelitian ini adalah Pengaruh IPTEK

dalam Prestasi belajar siswa. Perbedaan dalam penelitian ini adalah Objek penelitian. (tesis)

- 5) Penelitian yang berjudul “Pengaruh Motivasi Belajar Dan Gaya Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar PAI di SMA N 3 Dumai” Oleh Nopa Setyawati⁴⁴

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : 1. Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar pai di SMA N 3 Dumai, 2. Pengaruh gaya belajar siswa di SMA N 3 Dumai, 3. Pengaruh Motivasi belajar dan gaya belajar siswa terhadap hasil belajar pai di SMA N 3 Dumai. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif.

Uji coba instrument penelitian bertempat di SMA N 3 Dumai. Sample pada penelitian ini adalah 100 siswa kelas X Sos 1 SMA N 3 Dumai berjumlah 100 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui angket, dokumentasi, observasi . Pengujian prasyarat analisis meliputi uji normalitas dan uji linearitas. Teknik analisi data yang digunakan adalah teknik analisi regresi dan korelasi product moment (person).

Hasil penelitian ini adalah : 1. Terdapat pengaruh positif dan signifikan motivasi belajar terhadap hasil belajar pai, 2. Terdapat pengaruh positif dan signifikan gaya belajar siswa terhadap gaya belajar siswa, 3. Terdapat pengaruh positif dan signifikan motivasi belajar dan

⁴⁴ Nopa Setyawati, “Pengaruh Motivasi Belajar Dan Gaya Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Pai Di Sma N 3 Dumai,” *Jurnal Tafidu* 1, no. 1 (2022): 219–28, <https://doi.org/10.57113/jtf.v1i1.198>.

gaya belajar secara bersama- sama terhadap hasil belajar PAI. Persamaan dalam penelitian ini adalah Motivasi belajar dan hasil belajar. Perbedaan pada penelitian ini adalah tempat dan Objek penelitian.(jurnal)

- 6) Penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Komputer Dan Motivasi Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Tempel” oleh Khoiriyah.⁴⁵

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh antara pelaksanaan pembelajaran berbasis komputer dan motivasi terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMP Negeri 1 Tempel. gan kelas 9F yang terdiri dari 163 orang siswa yang beragama Islam. Dalam pengumpulan data digunakan metode angket/Angket, observasi, dokumentasi, dan dilengkapi dengan tes.

Untuk menganalisis data digunakan teknik analisis korelasi dan regresi dengan taraf signifikansi 5 %. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Pengaruh antara pelaksanaan pembelajaran berbasis komputer dengan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam adalah positif dan signifikan karena $p = 0,019 < 0.050$. (2) Pengaruh antara motivasi dengan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam adalah signifikan positif

⁴⁵ Pengaruh Model et al., “Yogyakarta 2017,” 2017.

karena $p = 0,025 < 0.050$. (3) Pengaruh pelaksanaan pembelajaran berbasis komputer dan motivasi terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam adalah positif dan signifikan karena $F_{hitung} = 9,040$ dengan $p = 0.000 < 0.050$.

Variabel Pembelajaran Berbasis Komputer dan Motivasi mampu menjelaskan variabel Prestasi Belajar sebesar 10.5% berdasarkan koefisien determinasi (R^2) = 0.105. Persamaan dalam penelitian ini adalah Model pembelajaran yang berbasis computer atau digital serta motivasi belajar. Perbedaan dalam penelitian ini adalah Prestasi belajar dan Tempat penelitian. (tesis)

- 7) Penelitian ini berjudul “Efektivitas *Platform* Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMKN 1 Bone” oleh Karnisah dan Nursyirwan.⁴⁶

Penelitian ini membahas Efektivitas Komunikasi Informasi berbasis *Platform* dan Teknologi dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Bone. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pembelajaran dengan menggunakan *Platform* ICT guna meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas X di Sekolah

⁴⁶ Karnisah Karnisah and Nursyirwan Nursyirwan, “Efektivitas Platform Berbasis Information Communication and Technology Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smkn 1 Bone,” AL-QAYYIMAH: Jurnal Pendidikan Islam 4, no. 1 (2021): 102–26, doi:10.30863/aqym.v4i1.1585.

Menengah Kejuruan Negeri 1 Bone, prestasi belajar pendidikan agama Islam siswa kelas X di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Bone, dan Efektivitas *Platform* ICT terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Bone.

Untuk mendapatkan jawaban atas tiga masalah utama tersebut, penulis menggunakan metode penelitian lapangan, yang mencakup jenis penelitian kualitatif dengan tiga pendekatan, yaitu pendekatan pedagogis, psikologis, dan sosiologis. Data diperoleh melalui data sekunder, yaitu Angket dan wawancara langsung kepada responden menggunakan empat teknik pengumpulan data, yaitu teknik kluster, stratifikasi, proporsional, dan acak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan ICT yang paling efektif sangat penting.

Platform komputer dan jaringan yang digunakan dalam pembelajaran ICT melibatkan program Al-Qur'an dalam bentuk teks, Al-Qur'an Flash, laptop, ponsel, E-Learning, dan pembelajaran video. Efektivitas *Platform* ICT terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa meningkat secara signifikan melalui buku teks yang diberikan oleh guru dan disampaikan kepada siswa melalui WhatsApp. Oleh karena itu, peningkatan motivasi dan prestasi belajar melalui *Platform* ICT di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Bone lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran tradisional dan konvensional. Persamaan dalam penelitian ini adalah Pengetahuan Teknologi dan Informasi, Motivasi

belajar. Perbedaan pada penelitian ini adalah Prestasi belajar dan tempat penelitian. (jurnal)

- 8) Penelitian ini berjudul “Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam” oleh kurnia dila Oktaviawati, Zulhaini, Ikrima Mailani⁴⁷.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat. Sehingga muncul berbagai istilah untuk mengklasifikasikan produk tersebut yang salah satunya adalah *smartphone*, atau dikenal juga dengan gadget; suatu perangkat elektronik kecil yang mempunyai fungsi khusus. Namun karena minimnya pengawasan, pemanfaatan dan optimalisasi *smartphone* untuk tujuan positif, maka banyak siswa yang keliru dalam menggunakan *smartphone*.

Berdasarkan latar belakang dan fenomena di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap prestasi belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 4 Teluk Kuantan. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan level explanation asosiatif kausal, yang dilaksanakan di SMP Negeri 4 Teluk Kuantan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuisioner dengan

⁴⁷ Kurnia Dila Okviawati, Zulhaini, and Ikrima Mailani, “Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Agama Islam,” *Jom Ftk Uniks* 2, no. 1 (2020): 75–90, <http://www.ejournal.uniks.ac.id/index.php/JOM/article/view/1036%0A>.

instrumen angket, wawancara, observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan rumus regresi linear sederhana yang diolah menggunakan software SPSS 17.0. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh yang positif dan signifikan dari penggunaan smartphone, pada uji signifikansi ditemukan persamaan bahwa nilai (Sig.) $0,149 > \text{probabilitas } 0,05$ sehingga disimpulkan tidak terdapat pengaruh variabel X terhadap Y. Persamaan dalam penelitian ini adalah penggunaan alat digital berupa smartphone. Perbedaan pada penelitian ini adalah prestasi belajar dan tempat penelitian. (Jurnal)

- 9) Penelitian dengan judul “Pemanfaatan Teknologi Informasi Sebagai Sumber Belajar Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 1 Pasir Sakti” oleh Zuzun trisnawarti, Sulthan Syahril, Afif Ansori.⁴⁸

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pemanfaatan Teknologi Informasi Sebagai Sumber Belajar Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 1 Pasir Sakti. Dalam penelitian ini digunakan metode penelitian kualitatif. Metode pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data meliputi pengumpulan data, reduksi data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Pertama, pemanfaatan teknologi

⁴⁸ Sulthan Syahril and Afif Ansori, “Belajar Siswa Pada Mapel Pendidikan Agama Islam Di Smp Negeri 1 Pasir Sakti,” *Unisan Journal: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan* 01, no. 04 (2022): 18–27.

informasi pada Mata Pelajaran agama Islam, guru menggunakan pembelajaran dengan cara menggunakan peralatan teknologi yang ada seperti laptop, LCD, power point, dan internet.

Melalui teknologi informasi tersebut siswa mudah menerimamateri yang disampaikan guru dan aktifitas belajar siswa di dalam kelas lebih aktif, suasana kelas yang kondusif sehingga belajar akan lebih efektif dan efisien dan tidak terlihat monoton. Kedua guru dapat memanfaatkan teknologi informasi karena ingin menumbuhkan kesenangan siswanya terhadap mata pelajaran agama Islam. Terbukti bahwa siswa yang menerima materi dengan cara melihat dan mendengar akan selalu mengingatnya, memahami dan mengetahui.

Oleh karena itu, ada ketertarikan tersendiri dari siswa dalam belajar pendidikan agama islam sehingga akan mudah menyerap materi karena antusias siswa yang tinggi dalam belajar. Persamaan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknologi informasi dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa. Perbedaan dalam penelitian ini adalah tempat waktu dan subjek penelitian. (Jurnal)

- 10) Penelitian dengan judul “Pemandaaan Internet Sebagai Sumber Belajar Pendidikan Agama Islam” Oleh Ulyn Ni’mah, Ali Bowo Tjahjojo, Ghofar Shidiq⁴⁹.

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pemanfaatan sumber belajar tersebut meliputi tiga aspek yaitu aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotorik (keterampilan). Pemanfaatannya meliputi browsing, searching, dan mengakses youtube serta google. Kesimpulan terpadu menunjukkan bahwa internet sangat bisa dipergunakan sebagai sumber belajar alternatif dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam baik pada aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotorik (keterampilan).

Meskipun tidak semua materi bisa memanfaatkan internet, namun keberadaan internet ini sangat bermanfaat sebagai sumber belajar Pendidikan Agama Islam. Persamaan ddalam Penelitian ini adalah Penelitian meneliti mengenai Internet yang digunakan oleh *Platform* digital. Pada zaman cangih karena perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, internet sangat dibutuhkan baik itu sebagai alat bantu *Platform* pembelajaran, motivasi belajar, serta mengukur kemampuan IT pada siswa terhadap pembelajaran. Perbedaan dalam penelitian ini adalah tempat dan waktu penelitian. (Jurnal)

⁴⁹ Ulyn Ni’mah, Ali Bowo Tjahjono, and Ghofat Shidiq, “Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar Pendidikan Agama Islam.,” *Conference on Islamin Studies (CoIS)*, 2019, 326–40.

G. Kerangka Berfikir

Penelitian ini meneliti dampak penggunaan *Platform* pembelajaran digital berbasis eduMu, dan pengetahuan teknologi informasi terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Muhammadiyah 4 di Kota Bengkulu. Penggunaan teknologi digital dalam konteks pendidikan menjadi pokok perhatian karena potensinya untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. *Platform* eduMu, sebagai bentuk *Platform* pembelajaran digital, diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan mendalam bagi siswa.

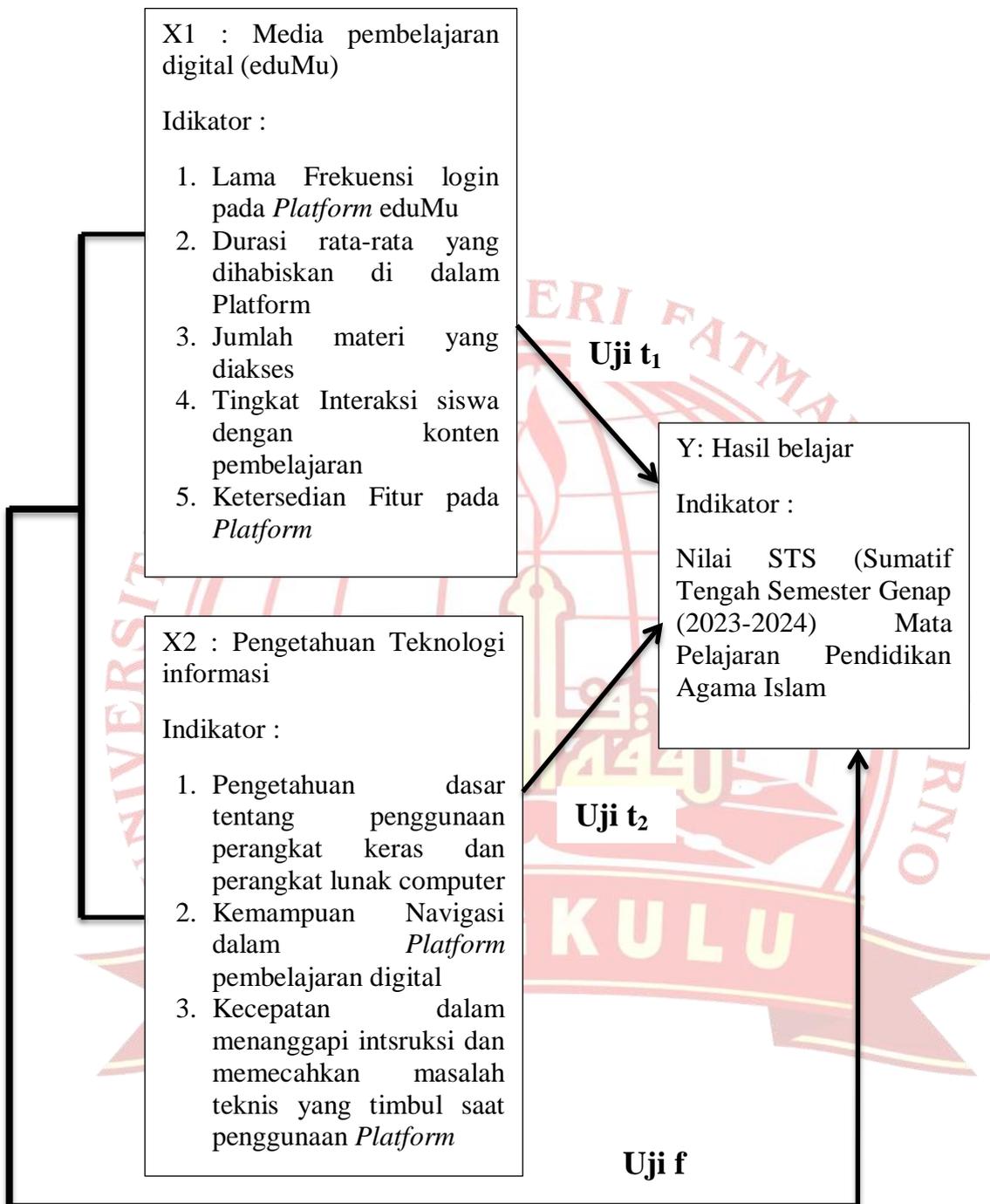
Selain itu, pengetahuan teknologi informasi juga menjadi pertimbangan penting dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dengan memahami dan menguasai teknologi informasi, diharapkan siswa dapat lebih efisien dalam menggunakan *Platform* pembelajaran digital. Keterampilan ini dianggap mendukung proses pembelajaran dengan memberikan siswa kemampuan untuk mengeksplorasi dan memahami materi pelajaran secara lebih mendalam.

Penelitian ini akan menetapkan siswa di SMA Muhammadiyah 4 sebagai kelompok subjek. Kelas ini dipilih karena merupakan tahap kritis dalam pendidikan sekolah menengah atas, di mana siswa dihadapkan pada materi yang lebih mendalam dan kompleks dalam Pendidikan Agama Islam. Dengan demikian, hasil penelitian dapat memberikan gambaran yang lebih khusus tentang sejauh mana penggunaan *Platform*

pembelajaran digital dan Pengetahuan Teknologi Informasi mempengaruhi hasil belajar pada tingkat ini.

Metode penelitian yang digunakan akan mencakup pengumpulan data melalui observasi, dan Angket. Analisis data akan melibatkan statistik deskriptif, analisis korelasi, dan analisis regresi untuk memahami hubungan antar variabel yang diteliti. Hasil dan pembahasan akan menjadi tahapan kunci untuk mengevaluasi temuan dan memberikan implikasi terhadap perbaikan proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Muhammadiyah 4.

Sebagai penutup, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap pemahaman lebih lanjut tentang bagaimana pemanfaatan *Platform* pembelajaran digital dan pengetahuan teknologi informasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam Pendidikan Agama Islam. Implikasi hasil penelitian juga diharapkan dapat memberikan panduan bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif di masa depan.



Gambar 2 11 Bagan Kerangka Berfikir

H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang diteliti. Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ho : Tidak terdapat pengaruh *Platform* pembelajaran berbasis digital (eduMu) dan pengetahuan teknologi informasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Muhammadiyah 4 di Kota Bengkulu.

Ha : Terdapat pengaruh *Platform* pembelajaran berbasis digital (eduMu) dan pengetahuan teknologi informasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Muhammadiyah 4 di Kota Bengkulu.

2. Ho : Tidak terdapat pengaruh pengetahuan *Platform* pembelajaran berbasis digital (eduMu) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Muhammadiyah 4 di Kota Bengkulu.

Ha : Terdapat pengaruh pengetahuan *Platform* pembelajaran berbasis digital (eduMu) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Muhammadiyah 4 di Kota Bengkulu.

3. Ho : Tidak terdapat pengaruh pengetahuan teknologi informasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Muhammadiyah 4 di Kota Bengkulu.

Ha : Terdapat pengaruh pengetahuan teknologi informasi berpengaruh

terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama
Islam di SMA Muhammadiyah 4 di Kota Bengkulu

