

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.id, iqbal.065118047@unpak.ac.id, armanriasunasa@uid.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze the influence of information technology-based learning design and teachers' perceptions on the learning outcomes of Islamic Cultural History for students at the Integrated Islamic Junior High School in Bogor. This research uses a quantitative research design with SEM (Structural Equation Modeling) method and a Smart-PLS approach. The calculations were conducted using Smart-PLS software. Based on the research findings, it can be concluded that the learning outcomes in Islamic Cultural History have a moderate R-Square value of 0.725 or 72,5 persen. Therefore, to improve the learning outcomes in Islamic Cultural History, efforts should begin with improving the learning design and teacher perceptions through various ways.

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

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh desain pembelajaran berbasis teknologi informasi dan persepsi guru terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa Madrasah Tsanawiyah Islam Terpadu Bogor. Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif dengan metode SEM dan pendekatan *Smart-PLS*. Hasil kalkulasi dengan menggunakan perangkat lunak *Smart-PLS*. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam memiliki nilai *R-Square* 0.725 atau 72,5 persen yang bersifat moderat. Oleh karena itu, untuk meningkatkan hasil belajar sejarah Kebudayaan Islam harus dimulai dari perbaikan desain pembelajaran dan persepsi guru melalui berbagai cara.

Kata kunci: *desain pembelajaran, teknologi informasi, sejarah kebudayaan Islam.*

PENDAHULUAN

Desain pembelajaran yang eksploratif mengkondisikan peserta didik pada lingkungan dimana peserta didik berperan secara aktif dalam belajar di kelas dengan melakukan eksplorasi bahan pelajaran. Hal ini 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. Dampak positifnya adalah dapat meningkatkan daya ingat dalam menerima, menyimpan dan

mereproduksi kembali materi pelajaran yang telah dipelajari peserta didik. (Shomali Kurniawan Sibuea, et. al, 2019).

Dalam konteks pengajaran mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, Guru yang memiliki persepsi yang baik terhadap siswa mereka dapat merancang pengajaran yang lebih relevan dengan pengalaman dan latar belakang siswa. Mereka dapat mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan siswa dan konteks mereka, sehingga siswa lebih mampu melihat nilai dan relevansi dari apa yang mereka pelajari dalam konteks sejarah kebudayaan Islam.

Di samping itu guru perlu memahami dengan baik kebutuhan siswa dan memiliki persepsi yang baik tentang kemampuan mereka, sehingga Guru akan memilih atau menggunakan sumber daya yang sesuai untuk mendukung pembelajaran, memilih materi bacaan atau media pembelajaran yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa, yang dapat mendukung pemahaman dan keterlibatan siswa. Arsyad (2011) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan isi, pesan atau pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa dalam belajar, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar. Hal ini didukung oleh Rosdiana, Teknologi Informasi merupakan suatu media pembelajaran yang memiliki kecenderungan dapat meningkatkan minat siswa dan memberikan banyak manfaat terhadap siklus belajar (Rosdiana, 2016).

Seiring dengan perkembangan zaman, Revolusi industri 5.0 menjadi hal mendasar yang memberikan perubahan pada bagaimana cara bekerja dan melaksanakan kegiatan sehari-hari dan bersosial. Dunia virtual dengan koneksi antara tiga variable, yakni data, mesin dan manusia ini lah yang disebut sebagai *Internet of Things (IoT)*. Adanya IoT menunjukkan peran *Artificial Intelligence (AI)* sebagai indentifikator khas daripada industri 5.0. *AI* dirancang dalam memproses 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.

Guru selayaknya bisa menggunakan teknologi informasi, agar proses belajar mengajar sesuai dengan apa yang diharapkan oleh Pemerintah, dan selalu memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran dan teknologi tersebut (Aslan dan Suhari, 2018).

Guru dituntut untuk memiliki kemampuan dalam memilih 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 (2020) dengan judul Efektifitas pembelajaran sejarah kebudayaan Islam melalui *google classroom* menyatakan bahwa pembelajar jarak jauh menggunakan *google classroom* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa sebesar 58.3% (cukup efektif menurut tafsiran *N-Gain*), mengalami peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 22.6% dibandingkan sebelum menggunakan *google classroom*

Amalia Syurgawi dan Muhammad Yusuf (2020) 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 (2021) dalam artikelnya yang berjudul Strategi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, dalam hasil penelitian menyatakan bahwa mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam selama ini yang terkesan kurang menarik dan bahkan membosankan. Media pembelajaran akan lebih bisa memvisualisasikan konteks sejarah kebudayaan Islam atau peristiwa yang sudah sangat lama ke dalam bentuk visualisasi maupun bentuk media yang lain yang mudah dipahami atau mudah diterima oleh siswa.

Sonia Anggianita, et. al., (2020), meneliti tentang Persepsi Guru terhadap Pembelajaran Daring di SDN 013 Kumantan mengungkapkan ketersediaan sarana dan prasarana yang kurang memadai untuk pembelajaran daring, yang berpengaruh pada motivasi belajar peserta didik. Guru dan peserta didik merasakan terbebani oleh kuota internet, terlebih lagi jika berada di kawasan yang terganggu sinyal, pemantauan perkembangan anak terbatas, guru merasa tidak leluasa seperti di kelas. Untuk kedepannya perlu di evaluasi mengenai pelaksanaan pembelajaran daring. Sehingga memberikan hasil belajar yang maksimal.

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 factor yang mempengaruhinya 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 mempengaruhi hasil belajar sejarah kebudayaan Islam, Sonia Anggianita menekankan pentingnya kemudahan penggunaan internet dalam pembelajaran. Demikian pula dengan penelitian ini memiliki kesamaan yaitu faktor yang mempengaruhi hasil belajar Sejarah kebudayaan Islam dilihat dari persepsi guru terhadap teknologi pembelajaran dan pembelajaran berbasis teknologi.

TINJAUAN LITERATUR

Persepsi Guru Terhadap Mata Pelajaran SKI

Pengetahuan pada dasarnya adalah hasil dari mengingat kembali informasi yang telah kita peroleh sebelumnya. Hal ini mengingatkan kita bahwa jika kita ingin mempercayai pengetahuan kita, kita harus memahami sumbernya, bagaimana kita memperolehnya, dan bagaimana pengetahuan itu digunakan.

James J. Gibason (2013) menyatakan persepsi sebagai proses mental yang melibatkan representasi internal dan pengolahan informasi. Gibson berpendapat bahwa persepsi adalah fenomena langsung yang terjadi dalam interaksi langsung dengan lingkungan fisik, tanpa melalui tahapan internal yang rumit.

Guru dapat merancang pengalaman belajar yang interaktif dengan materi digital. Mereka dapat menggunakan aplikasi, permainan edukasi, atau platform pembelajaran online yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan konten sejarah dan kebudayaan Islam. Siswa dapat "mengeksplorasi" artefak budaya, karya seni, atau situs bersejarah melalui penggunaan teknologi.

Setiap individu memiliki persepsi yang berbeda berdasarkan faktor internal

seperti perasaan, sikap, dan motivasi, serta faktor eksternal seperti latar belakang keluarga dan kondisi lingkungan. (Suharman, 2015). Samsunuwiyati mengatakan bahwa persepsi membicarakan tidak lengkapnya pengamatan indera, bagaimana simulasi diolah dan diteruskan sebagai kesatuan yang berguna, dan unsur pada diri manusia yang mempengaruhi proses persepsi. (Samsunuwiyati, 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 siswa. (Nishrina Syifa et. al., 2023).

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)

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 pra syarat.
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 belajarmengajar. Bahan ajar adalah format materi yang akan diberikan kepada pembelajar
5. Penilaian belajar tentang pengukuran kemampuan atau kompetensi yang sudah dikuasai atau belum.

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 mengkonstruksi 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 mengkontekstualisasi informasi tersebut (Vygotky's Educational Theory in Cultural Context, 2003).

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 kedalam 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 praktek 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:

1. 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 kemampuanteknologi yang tersedia di sekolah;
2. 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 videopembelajaran, latihan interaktif, dan kuis online. Guru juga akan merancang materi pembelajaran untuk setiap topik Sejarah Kebudayaan Islam yang akan diajarkan;
3. Pada tahap pengembangan (*develop*), Guru mulai membuat video pembelajaran, menyusun latihan Sejarah Kebudayaan Islam, dan mengkonfigurasi platform pembelajaran online yang akan digunakan; (a) 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; (b) 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.

Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam

Schunk, Dale H. (2012) menyatakan bahwa belajar merupakan proses suatu kegiatan mengingat dan memahami. Braungart, M. M & Braungart, R. G (2007) berpandangan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan perilaku melalui pembiasaan dan pengalaman tertentu. Stenberg, Robert J & Sternberg, Karin (2012) menyatakan 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 Todes, DP. (2014). “Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.

Ivan Pavlov dalam Todes, DP. (2014), mengembangkan teori pengkondisian stimulus untuk meraih respon yang diinginkan melalui asosiasi antara stimulus asli (*Unconditioned Stimulus*) dengan stimulus buatan (*Conditioned Stimulus*). Teori yang dikembangkan oleh Pavlov ini disebut dengan Teori Pengkondisian Klasikal (*Classical Conditioning*). Pavlov meletakkan dasar-dasar behaviorisme, sekaligus meletakkan dasar-dasar bagi proses belajar (Hergenhahn & Matthew, 2017: 195)

Hukum-hukum belajar menurut Pavlov menuntut: 1) pembiasaan (Law of Respondent Conditioning). Jika dua macam stimulus dihadirkan secara simultan (yang salah satunya berfungsi sebagai reinforcer), maka refleks dan stimulus lainnya akan meningkat, 2) pemusnahan (Law of Respondent Extinction). Jika refleks yang sudah diperkuat melalui Respondent conditioning itu didatangkan kembali tanpa menghadirkan reinforcer, maka kekuatannya akan menurun.

Hal ini menunjukkan bahwa tingkah laku sebenarnya tidak lain daripada rangkaian refleks berkondisi, yaitu refleks-refleks yang terjadi setelah adanya proses kondisioning (*conditioning process*) di mana refleks-refleks yang tadinya dihubungkan dengan rangsang-rangsang tak berkondisi lama kelamaan dihubungkan dengan rangsang berkondisi. Jika prinsip-prinsip kondisioning klasik diterapkan dalam kelas dapat memberikan suasana yang menyenangkan ketika memberikan tugas-tugas belajar dengan menekankan pada kerja sama dan kompetisi antar kelompok daripada individu.

Berdasarkan deskripsi di atas, dapat dinyatakan 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

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*.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah Islam Terpadu Bogor pada tahun pelajaran 2022/2023. Jadwal penelitian dilaksanakan sesuai dengan jadwal masukmata 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 paradig baru dalam desain pembelajaran dimana selama ini pembelajaran yang dilakukan cenderung menggunakan metode ceramah dan belum menggunakan desain pembelajaran berbasis teknologi.

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.

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: obyek/subyek 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. Penentuan Kuisisioner Dalam Observasi Untuk Pengumpulan Data

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

A. Bagian pertama dalam penilaian kuis yaitu Desain Pembelajaran Berbasis Teknologi yang 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.

B. Bagian kedua dalam penilaian kuis yaitu Persepsi Guru. 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.

C. Bagian ketiga dalam penilaian kuis yaitu Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam 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.

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 kuis-kuis dari langkah ke-empat akan diolah untuk melakukan proses statistika SEM seperti dibawah tabel berikut.

Tabel 1. Tabel Data Hasil Kuis

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

a. Menjalankan Statistika Dengan Software ditentukan

Proses kalkulasi statistika akan dilakukan untuk melihat nilai indikator untuk variabel independen terhadap data yang telah disediakan melalui kuis dengan

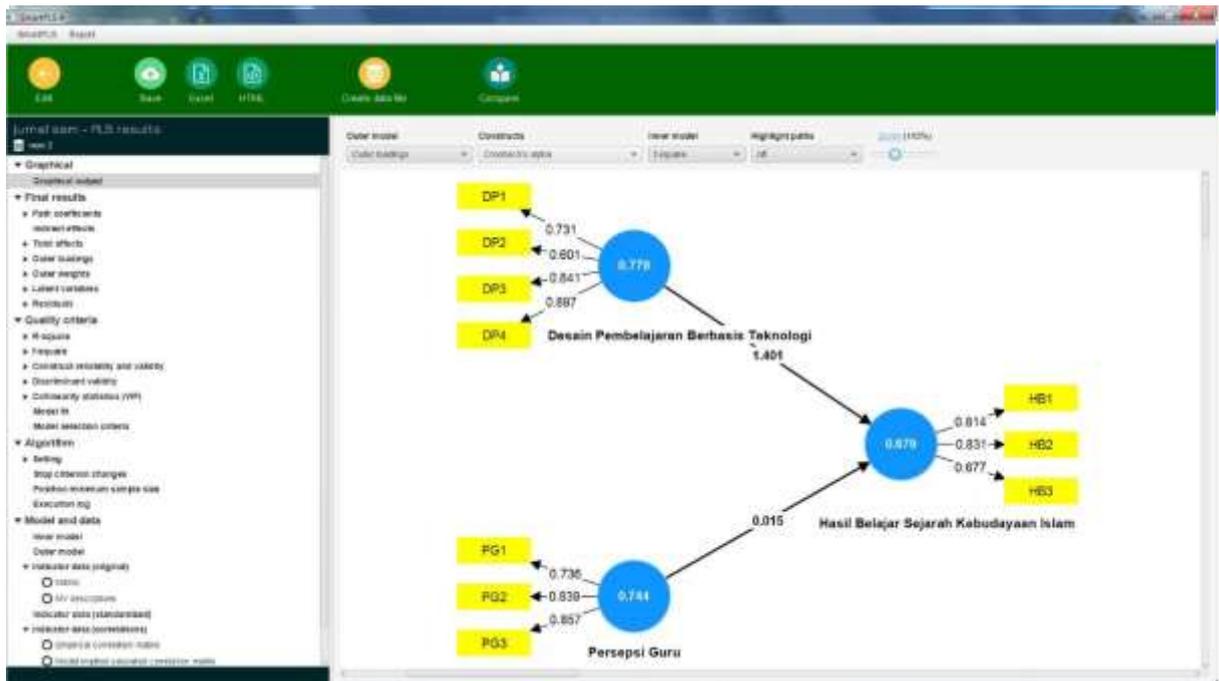
menggunakan perangkat lunak Smart-PLS.

b. Proses Kalkulasi

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

c. Hasil Kalkulasi

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



Gambar 1. Tampilan pembuatan diagram SEM pada Smart-PLS

Tabel 2. Tampilan nilai indikator variabel independen dari hasil kalkulasi algoritmaSEM pada Smart-PLS

		R-square	R-square adjusted	Ce exstrated
Desaian Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi				0,001
Hasil Belajar SKI	Hasil Belajar SKI	0,725	0,713	0,003
Persepsi Guru				0,000

Berdasarkan table di atas, menunjukkan bahwa nilai R- square sebesar 0,725. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar SKI dipengaruhi Desain Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan persepsi guru sebesar 72, 5%. Oleh karena itu dalam upaya meningkatkan hasil belajar SKI, perlu ada peningkatan pada Desain Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan persepsi guru. Pada Tabel 2 dapat dilihat nilai untuk Desain Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi sebesar 0,001, persepsi guru sebesar 0,000 dan hasil belajar SKI sebesar 0,003. Semua variable dinyatakan linear karena nilai skornya lebih kecil dari 0,05 yaitu 0,001, 0,003 dan 0,000 < 0,05.

Tabel 3. Tampilan nilai reliabilitas dari hasil kalkulasi algoritma SEM pada *Smart-PLS*

	Desaian Pembelajaran Berbasis Teknologi	Hasil Belajar SKI	Persepsi Guru
Desaian Pembelajaran Berbasis Teknologi	0,770		
Hasil Belajar SKI	0,8496	0,777	
Persepsi Guru	0,737	0,722	0,812

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai outer loading untuk Desain Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi, Hasil Belajar SKI dan Persepsi Guru di atas nilai 0,70, sehingga semua variable dinyatakan valid.

Tabel 4. Tampilan hasil kalkulasi algoritma *bootstraping* SEM pada *Smart-PLS*

Variable	Original Sample	Sample Mean (M)	Standar Deviation (STDEV)	T statistics (O/STDEV)	P values
DPBT>HBSKI	0,918	0,922	0,073	12,609	0,000
PG> HBSKI	0,920	0,941	0,098	11.706	0,001

Berdasarkan table di atas, dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variable Desain Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi terhadap Hasil Belajar SKI dengan nilai P. Value sebsar 0,000, karena nilai skor 0,000 lebih kecil dari 0,05, maka dapat dinyatakan memiliki pengaruh yang signifikan, dan terdapat pengaruh yang signifikan anatar variable persepsi guru terhadap Hasil Belajar SKI dengan nilai P. Value sebsar 0,001, karena nilai skor 0,001 lebih kecil dari 0,05, maka dinyatakan memiliki pengaruh yang signifikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil kalkulasi dengan menggunakan perangkat lunak Smart-Pls diatas menjelaskan bahwa penulis menjalankan perangkat lunaknya dan menunjukkan hasil data berdasarkan data kuesioner penilaian dari desain pembelajaran berbasis teknologi informasi, persepsi guru, dan hasil belajar sejarah kebudayaan Islam. Nilai kebaikan pada model R- Square dari perhitungan SEM tersebut Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam memiliki nilai 0.725 yaitu nilai bersifat moderat. Oleh karena itu dalam upaya meningkatkan hasil belajar SKI, perlu ada peningkatan pada Desain Pembelajaran

Berbasis Teknologi Informasi dan persepsi guru.

Indikator untuk Variabel Independen (Desain Pembelajaran Berbasis Teknologi) mempunyai nilai *cronbach's alpha* SEM berjumlah 0.779 yaitu nilai yang kuat.

- a. Penggunaan alat pembelajaran berbasis teknologi, seperti komputer atau perangkat *mobile*, dalam proses pengajaran memiliki nilai *outer loadings* SEM berjumlah 0.731 yaitu nilai yang valid.
- b. Integrasi media pembelajaran berbasis teknologi, seperti video, gambar, atau animasi, dalam materi pelajaran memiliki nilai *outer loadings* SEM berjumlah 0.601 yaitu nilai yang cukup.
- c. Frekuensi penggunaan teknologi dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam memiliki nilai *outer loadings* SEM berjumlah 0.841 yaitu nilai yang ideal.
- d. Kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi untuk tujuan pembelajaran memiliki nilai *outer loadings* SEM berjumlah 0.897 yaitu nilai yang ideal.

Indikator untuk Variabel Independen (Persepsi Guru) mempunyai nilai

cronbach's alpha SEM berjumlah 0.744 yaitu nilai yang kuat.

- a. Persepsi guru terhadap efektivitas teknologi dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang sejarah kebudayaan Islam memiliki nilai *outer loadings* SEM berjumlah 0.736 yaitu nilai yang valid.
- b. Pendekatan guru terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran, misalnya sebagai alat bantu atau sebagai pendukung utama memiliki nilai *outer loadings* SEM berjumlah 0.839 yaitu nilai yang ideal.
- c. Tingkat keterlibatan guru dalam pengembangan desain pembelajaran berbasis teknologi memiliki nilai *outer loadings* SEM berjumlah 0.857 yaitu nilai yang ideal.

Indikator untuk Variabel Dependen (Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam) mempunyai nilai *cronbach's alpha* SEM berjumlah 0.721 yaitu nilai reliabel yang moderat/kurang kuat.

- a. Skor tes atau ujian siswa tentang sejarah kebudayaan Islam memiliki nilai *outer loadings* SEM berjumlah 0.814 yaitu nilai yang ideal.
- b. Perkembangan pemahaman siswa tentang konsep-konsep kunci dalam sejarah kebudayaan Islam memiliki nilai *outer loadings* SEM berjumlah 0.831 yaitu nilai yang ideal.
- c. Tingkat retensi pengetahuan siswa tentang sejarah kebudayaan Islam setelah jangka waktu tertentu memiliki nilai *outer loadings* 0.677 yaitu nilai yang cukup.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam memiliki nilai *R-Square* 0.725 yang bersifat moderat artinya hasil belajar SKI dipengaruhi oleh desain pembelajaran dan persepsi guru sebesar 72,5 persen. Oleh karena itu dalam upaya meningkatkan hasil belajar sejarah Kebudayaan Islam dapat diawali dari perbaikan desain pembelajaran dan persepsi guru.

Indikator untuk Variabel Independen (Desain Pembelajaran Berbasis Teknologi)

mempunyai nilai *cronbach's alpha* SEM sebesar 0.779 yaitu nilai reliabel yang sudah

absolut, Indikator untuk Variabel Independen (Persepsi Guru) mempunyai nilai *cronbach's alpha* SEM berjumlah 0.744 yaitu nilai reliabel yang sudah absolut dan indikator untuk Variabel Dependen (Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam) mempunyai nilai *cronbach's alpha* SEM berjumlah 0.721 yaitu nilai yang reliabel. Oleh karena itu, untuk meningkatkan hasil belajar sejarah Kebudayaan Islam harus dimulai dari perbaikan desain pembelajaran dan persepsi guru melalui berbagai cara.

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

- Anggianita, Sonia, et. al., (2020). Persepsi Guru terhadap Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar Negeri 013 Kumantan. *Journal of Education Research*, 1(2), 2020, Pages 177-182
- Arsyad, Z. (2009). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Aslan dan Suhari (2018). *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. Kalimantan: CV Razka Pustaka. Bandung: PT Refika Aditama.
- B.R. Hergenhahn & Matthew H. Olson (2017). *Theories of Learning (Teori Belajar)*, PT Fajar Interpretama Mandiri, Kencana, Jakarta, ISBN 978-979-1486-54-5370.152 3.
- Braungart, M. M & Braungart, R. G (2007). *Applying Learning Theories to Health Care Practice*.
- Demuth, Andrej (2013). *Perception Theories. Innovative Forms of Education in Transforming University Education*. Trnavská univerzita.
- Djamaluddin, A., & Wardana (2019). *Belajar Dan Pembelajaran*. Penerbit CV Kaaffah Learning Center, Sulawesi Selatan. <http://ejournal.idia.ac.id/index.php/maharot>
- Husniyatus Salamah Zainiyati (2010). *Model dan Strategi Pembelajaran Aktif PAI*. Jean-Charles A. 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).
- Washington, D.C., United States: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).
- Jusuf, Heni, dan Sobari, Ahmad (2022). *Pembelajaran Paradigma Baru Kurikulum Merdeka Pada Sekolah Dasar*. *Jurnal ABDIMAS (Pengabdian kepada Masyarakat) UB*Je-ISSN: 2614-2201 Vol.5 No. 2 (Juni2022), Halaman: 185 -194.

EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies

Vol 4 No 1 (2024) 485–498 P-ISSN 2774-5058 E-ISSN 2775-7269

DOI: 47467/eduinovasi.v4i1.5482

- Lubis, Dwi Muthia Ridha, Elawati Manik, Mardianto, Nirwana Anas Strategi (2021) Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, *Islamic Education*. Volume 1(2), page. 68- 73 dwimuthiaridhalubis@gmail.com: | DOI:
- Makbul, M (2021). Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian. UIN AlauddinMakassar.
- Mar'at, Samsunuwiyat, et. al. (2010). Perilaku Manusia. Pengantar singkat tentang psikologi.
- Pribadi, A. Benny (2021). Esensi Model Desain Sistem Pembelajaran. Menciptakan Pembelajaran Sukses. PT Rajagrafindo Persada, Jakarta.
- Punaji Setyosari (2020). Desain Pembelajaran. Bumi Aksara, Jakarta.
- Ramadhan, Ossi Marga dan Tarsono, (2020) Efektifitas 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. *AlKhwarizmi*, 4(1), 74.
- Schultz, D. P., & Schultz, S. E (Eds.). (2012). *A History of Modern Psychology*. Australia Belmont, CA: Thomson/Wadsworth.
- Schunk, Dale H. (2012). *Learning Theories: An Educational Perspective*. Pearson: Boston, USA. ISBN-10: 0-13-707195-7
- Shomali Kurniawan Sibuea¹, Syaukani², Wahyudin Nur Nasution (2019). *Jurnal Penerapan Model Discovery Learning dalam pembelajaran Sejarah kebudayaan Islam Vol 3 No. 3 Juli – September*.
- Stenberg, Robert J & Sternberg, Karin (2012). *Cognitive Psychology*. Wadsworth: California, USA. ISBN-13: 978-1-111-34476-4
- 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* Volume 4, No. 2, Juli – Desember 2020 ISSN: 2580-3980 (print); 2580-3999 (online)
- Todes, DP. (2014). *Ivan Pavlov: A Russian Life in Science*. New York: Oxford. Vygotsky's Educational Theory in Cultural Context (2003). Cambridge University press.
- Sugiyono (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Z.Mawardi Effendi, Nurhizrah Gistituati, Azwar (2018). *International Conference of Islamic Education (ICIE 2018)*, Vol 261, Development of Inquiry Learning Model in Islamic Religious Education (PAI).