

BAB II

KAJIAN TEORETIS

A. Landasan Teori

1. Perangkat Digital dalam Pembelajaran

a. Definisi Perangkat Digital dalam Pembelajaran

Perangkat digital dalam pembelajaran merupakan media elektronik yang dapat menyalurkan pesan dan informasi dalam proses pembelajaran meliputi komputer, proyektor, *smartphone* dan internet.¹⁷ Perangkat digital dalam konsep pembelajaran dapat mencakup aplikasi yang diterapkan pada proses pembelajaran seperti media sosial, video edukatif, *e learning* dan media pembelajaran interaktif lainnya.

b. Indikator Perangkat Digital dalam Pembelajaran

Perangkat digital dalam pembelajaran diukur melalui 4 (empat) indikator sebagai berikut:¹⁸

- 1) Menarik perhatian siswa
- 2) Mendorong partisipasi
- 3) Relevan dengan tujuan belajar dan
- 4) Efisiensi dalam penyampaian materi

Indikator perangkat digital dalam pembelajaran menurut GN. Sari meliputi:¹⁹

¹⁷Azhar Arsyad, *Media...*, Hal. 28.

¹⁸*Ibid.*, 15.

¹⁹GN. Sari, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Digital Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar* (Neliti, 2020).

- 1) Ketersediaan infrastruktur teknologi (perangkat keras dan jaringan internet)
- 2) Kemudahan pengguna dalam mengaksesnya
- 3) Mutu konten digital yang disajikan
- 4) Kontribusi dalam meningkatkan hasil belajar

Selanjutnya Nurhaliza, dkk menegaskan bahwa indikator perangkat digital dalam pembelajaran mencakup:²⁰

- 1) Kemampuan guru dalam mengoperasikan teknologi
- 2) Tingkat interaktivitas media yang digunakan
- 3) Daya tarik materi yang disajikan
- 4) Keberhasilan perangkat digital dalam menumbuhkan motivasi

Dari beberapa indikator yang telah dikemukakan oleh para ahli diatas, penulis memilih mengacu pada pendapat Azhar Arsyad sebagai landasan dalam penelitian ini, karena indikator yang dikemukakan oleh Azhar Arsyad lebih relevan dengan tujuan penelitian.

2. Efektivitas Pembelajaran

a. Definisi Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas pembelajaran dapat diartikan sebagai pencapaian positif dalam proses pembelajaran yang dapat dilihat dari perubahan perilaku siswa yang mengarah pada tujuan pembelajaran.²¹ Tujuan pembelajaran cenderung mengarah kepada hal - hal yang positif

²⁰Nurhaliza, dkk., *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital terhadap Hasil Belajar Akidah Akhlak* (Makassar: UIN Alauddin Repository, 2021).

²¹Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar...*, Hal. 20.

seperti pemahaman siswa yang meningkat, siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar dan siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

b. Indikator Efektivitas Pembelajaran

Indikator efektivitas pembelajaran menurut Dimiyati dan Mudjiono guna mengukur tingkat efektivitas pembelajaran adalah sebagai berikut:²²

- 1) Pencapaian tujuan pembelajaran
- 2) Peningkatan motivasi belajar dan
- 3) Keaktifan dan kesadaran belajar siswa.

Efektivitas pembelajaran menurut pendapat Slavin dapat diketahui melalui empat indikator yaitu:²³

- 1) Kualitas pembelajaran
- 2) Kesesuaian tingkat pembelajaran
- 3) Insentif
- 4) Waktu

Kemudian Sinambela menyebutkan empat indikator efektivitas pembelajaran yaitu:²⁴

- 1) Ketercapaian ketuntasan belajar

²²*Ibid.*

²³Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*, terj. Narulita Yusron (Bandung: Nusa Media, 2011), 310.

²⁴P.N.J.M. Sinambela, "Faktor – faktor Penentu Keefektifan Pembelajaran dalam Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah (*Problem Based Instruction*)," *Jurnal Generasi Kampus* 1, no. 2 (2008): 74 – 85, diakses dari <https://jurnal.unimed.ac.id>.

- 2) Ketercapaian keefektifan aktivitas siswa, yaitu pencapaian waktu ideal yang digunakan siswa untuk melakukan setiap kegiatan termuat dalam rencana pembelajaran
- 3) Ketercapaian efektivitas kemampuan guru mengelola pembelajaran
- 4) Respon siswa terhadap pembelajaran yang positif

Dari beberapa indikator yang telah dikemukakan oleh para ahli diatas, penulis memilih mengacu pada pendapat Dimiyati dan Mudjiono sebagai landasan dalam penelitian ini, karena indikator yang dikemukakan oleh Dimiyati dan Mudjiono relevan dengan tujuan penelitian yaitu berfokus pada efektivitas pembelajaran.

3. Motivasi Belajar

a. Definisi Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan segala hasrat dalam diri siswa yang dapat menimbulkan semangat dan keinginan untuk belajar.²⁵ Dengan demikian, untuk menumbuhkan motivasi belajar diperlukan sesuatu yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

b. Indikator Motivasi Belajar

Motivasi belajar siswa diukur dengan 5 (lima) indikator yang mengacu pada pendapat Hamzah B. Uno sebagai berikut:²⁶

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- 2) Adanya kebutuhan dan dorongan belajar

²⁵Afifudin, dalam Ridwan., *Manajemen...*, Hal. 45.

²⁶Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya dalam Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2007),

- 3) Adanya harapan dan cita-cita
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar dan
- 5) Adanya lingkungan yang kondusif.

Sementara itu, indikator motivasi belajar dilihat dari pendapat Sardiman yaitu:²⁷

- 1) Tekun dalam menyelesaikan tugas
- 2) Bekerja keras ketika menghadapi kesulitan
- 3) Menunjukkan minat pada berbagai masalah yang dihadapi sebagai orang dewasa
- 4) Bekerja secara mandiri
- 5) Tidak mudah bosan dengan tugas
- 6) Mampu mempertahankan pendapat
- 7) Sulit untuk melepaskan sesuatu yang diyakini
- 8) Senang memecahkan dan mencari masalah

Sedangkan menurut Lestari bahwa motivasi belajar memiliki 6 (enam) indikator diantaranya:²⁸

- 1) Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- 3) Adanya harapan dan cita – cita masa depan
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar

²⁷Sardiman, *Interaksi ...*, Hal. 83 – 84.

²⁸Lestari, *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020), 48.

6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif

Dari beberapa indikator yang telah dikemukakan oleh para ahli diatas, penulis memilih mengacu pada pendapat Hamzah B. Uno sebagai landasan dalam penelitian ini, karena indikator yang dikemukakan oleh Hamzah B. Uno relevan dengan tujuan penelitian yaitu berfokus pada efektivitas pembelajaran.

4. Pencapaian Hasil Belajar

a. Definisi Pencapaian Hasil Belajar

Pencapaian hasil belajar merupakan output yang dihasilkan berupa peningkatan kemampuan siswa setelah melalui proses pembelajaran dan dapat diukur melalui tes atau penilaian tertentu.

b. Indikator Pencapaian Hasil Belajar

Indikator pencapaian hasil belajar yang dikemukakan oleh Nana Sudjana antara lain:²⁹

- 1) Penguasaan materi pelajaran (*kognitif*)
- 2) Sikap dan nilai – nilai yang diperoleh siswa (*afektif*)
- 3) Keterampilan dalam melakukan sesuatu (*psikomotorik*).

Sedangkan menurut Moore (dalam Ricardo & Meilani) terdapat tiga ranah indikator pencapaian hasil belajar yaitu:³⁰

- 1) Ranah Kognitif, diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi.

²⁹Nana Sudjana, *Penilaian...*, Hal. 22.

³⁰Moore (dalam Ricardo & Meilani), *Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa*, Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran 2, no. 2 (2017).

2) Ranah afektif, meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai.

3) Ranah psikomotorik, meliputi *fundamental movement*, *generic movement*, *ordinative movement*, *creative movement*.

Adapun indikator pencapaian hasil belajar menurut Straus, Tetroe, & Graham (dalam Ricardo & Meilani) sebagai berikut:³¹

- 1) Ranah kognitif, memfokuskan terhadap bagaimana siswa mendapat pengetahuan akademik dengan metode pelajaran maupun penyampaian informasi.
- 2) Ranah afektif, berkaitan dengan sikap, nilai, keyakinan yang memiliki peran penting dalam perubahan tingkah laku.
- 3) Ranah psikomotorik, pengembangan diri dan keterampilan yang digunakan pada keterampilan maupun praktek dalam pengembangan penguasaan keterampilan.

Dari beberapa indikator yang telah dikemukakan oleh para ahli diatas, penulis memilih mengacu pada pendapat Nana Sudjana sebagai landasan dalam penelitian ini, karena indikator yang dikemukakan oleh Nana Sudjana relevan dengan tujuan penelitian yaitu berfokus pada efektivitas pembelajaran.

³¹Straus, Tetroe, & Graham (dalam Ricardo & Meilani), *Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa*, Jurnal Pendidikan Manajemen perkantoran 2 no. 2 (2017).

5. Keaktifan Belajar

a. Definisi Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar dapat diartikan sebagai suatu keadaan yang menunjukkan keterlibatan siswa secara aktif baik fisik, mental, intelektual maupun emosional dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.

b. Indikator Keaktifan Belajar

Indikator keaktifan belajar mengacu pada pendapat Nana Sudjana yaitu:³²

- 1) Siswa menjawab dan mengajukan pertanyaan
- 2) Siswa berinteraksi dengan teman dan guru
- 3) Siswa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan fokus dan
- 4) Siswa memberikan tanggapan terhadap materi.

Pendapat lain mengenai indikator keaktifan belajar dicetuskan oleh Syaiful Bahri Djamarah, yaitu sebagai berikut:³³

- 1) Siswa belajar secara individual untuk menerapkan konsep, prinsip dan generalisasi.
- 2) Siswa belajar dalam bentuk kelompok untuk memecahkan masalah.
- 3) Siswa berpartisipasi dalam melaksanakan tugas belajarnya melalui berbagai cara.

³² Nana Sudjana, *Penilaian...*, Hal. 61.

³³ Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif: suatu pendekatan teoretis psikologis*, 84.

- 4) Siswa berani mengajukan pendapat.
- 5) Terdapat keaktifan belajar analisis, sintesis, penilaian dan kesimpulan.
- 6) Terjalin hubungan sosial dalam melaksanakan kegiatan belajar.
- 7) Setiap siswa dapat memberikan tanggapan terhadap pendapat siswa lainnya.
- 8) Setiap siswa berkesempatan menggunakan berbagai sumber belajar yang tersedia.
- 9) Setiap siswa berusaha menilai hasil belajar yang dicapainya.
- 10) Terdapat usaha dari siswa untuk bertanya kepada guru dan meminta pendapat guru dalam upaya kegiatan belajarnya.

Sementara itu, indikator keaktifan belajar menurut Sinar antara lain meliputi:

- 1) Aktif belajar yang terjadi dengan proses alami. Artinya proses mengalami disini adalah siswa dibimbing untuk melakukan sendiri mengikuti belajar, yang diawali dengan keberanian bertanya, keberanian menjawab pertanyaan teman, keberanian mencoba mempraktekkan materi yang sedang dipelajarinya.
- 2) Aktif belajar yang terbentuk dalam transaksi/peristiwa belajar aktif. Peristiwa belajar merupakan kegiatan yang memerlukan konsentrasi yang maksimal dari siswa yang sedang belajar.
- 3) Keaktifan belajar terjadi melalui proses mengatasi masalah sehingga terjadi proses pemecahan masalah. Ketika melakukan

proses belajar khususnya dalam materi praktek, maka diantara siswa ada yang kurang maksud dari rekannya.³⁴

Dari beberapa indikator yang telah dikemukakan oleh para ahli diatas, penulis memilih mengacu pada pendapat Nana Sudjana sebagai landasan dalam penelitian ini, karena indikator yang dikemukakan oleh Nana Sudjana relevan dengan tujuan penelitian yaitu berfokus pada efektivitas pembelajaran.

6. Pendidikan Agama Islam

a. Definisi Pendidikan Agama Islam

Pendidikan adalah sebuah proses pengembangan kemampuan dasar manusia, baik dalam aspek intelektual maupun emosional, yang diarahkan untuk membentuk pribadi manusia seutuhnya.³⁵

Sementara itu, Umi Arifah menjelaskan bahwa pendidikan merupakan sebuah proses yang dilakukan secara sistematis untuk meningkatkan martabat manusia secara menyeluruh, di mana ketiga dimensi kemanusiaan, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik, dapat berkembang secara optimal.³⁶

Dalam perspektif Islam, konsep pendidikan tercermin melalui tiga istilah utama, yaitu tarbiyah (pengasuhan), ta'lim (pengajaran), dan ta'dib (pendidikan adab). Ketiganya memiliki keterkaitan yang

³⁴Sinar. *Metode Active Learning – Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa* (Deepublish Publisher, 2018), 18.

³⁵Nurhasanah Bakhtiar, *Pendidikan Agama Islam di Perguruan Tinggi* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2013), 256.

³⁶Umi Arifah, "Kebijakan Publik dalam Anggaran Pendidikan," *Cakrawala IAINU Kebumen* 2, no. 1 (2018): 27.

erat, di mana istilah ta'dib mencakup makna pengetahuan ('ilm), pengajaran (ta'lim), serta pengasuhan yang baik (tarbiyah).³⁷

Pendidikan Agama Islam merupakan suatu proses pendidikan yang dilaksanakan secara sadar dan terencana untuk menyampaikan ajaran Islam kepada peserta didik. Melalui proses tersebut, peserta didik diharapkan mampu mengenal, memahami, menghayati, beriman, bertakwa, berakhlak mulia, serta mengamalkan ajaran Islam yang bersumber dari Al-Qur'an dan Hadis, dengan menggunakan pendekatan bimbingan, pengajaran, latihan, serta pengalaman belajar.³⁸

Pendidikan Agama Islam menurut Nurhasanah Bakhtiar, dipahami sebagai suatu proses pembinaan aspek jasmani maupun rohani yang diarahkan pada pembentukan kepribadian ideal sesuai dengan nilai dan ukuran yang diajarkan dalam agama Islam.³⁹

Berdasarkan pandangan kedua tokoh tersebut, dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk membentuk pribadi muslim yang utuh melalui proses pembelajaran yang terencana, seimbang, dan menyeluruh.

³⁷ Nurhasanah Bakhtiar, Pendidikan Agama Islam ..., Hal. 256.

³⁸ Sulaiman, *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI): Kajian Teori dan Aplikasi Pembelajaran PAI*, Cet. 1 (Banda Aceh: Yayasan PeNA Banda Aceh, 2017), 27.

³⁹ Nurhasanah Bakhtiar, Pendidikan Agama Islam ..., Hal. 258.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan memiliki peranan yang penting bagi penelitian ilmiah yang dilakukan karena sebagai acuan penulis dalam melakukan penelitian. Berikut ini merupakan penelitian – penelitian yang relevan dengan penelitian ini dan sebagai bahan rujukan bagi penulis:

1. Efektivitas Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Revolusi Industri 4.0.⁴⁰ Penelitian ini menunjukkan bahwa peran positif perangkat digital dalam pembelajaran pendidikan Agama Islam yaitu dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga proses pembelajaran lebih efektif. Tujuan penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan yaitu untuk menganalisis efektivitas penggunaan perangkat digital dalam pendidikan agama Islam dengan survei sebagai metode pengumpulan data. Sedangkan perbedaan terletak pada responden penelitian dimana penelitian ini menggunakan siswa secara umum sedangkan penelitian yang dilakukan fokus pada siswa pondok.
2. Efektivitas Sistem Pembelajaran Daring pada Bidang Studi Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 47 Sunggal.⁴¹

⁴⁰ Wahyuni. *Efektivitas Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Revolusi Industri 4.0*. Jurnal Edukatif Vol 3. No 1. (2025) : Hal. 46-52. Diambil dari <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/edukatif/article/view/1290/1024> diakses tanggal 14 April 2025.

⁴¹Rizka Harfiani, dkk. *Efektivitas Sistem Pembelajaran Daring pada Bidang Studi Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 47 Sunggal*. Edukasi Islami : Jurnal Pendidikan Islam(Special Issue)

Temuan dalam penelitian ini adalah pembelajaran dengan sistem daring pada saat pandemi ternyata kurang efektif. Hal ini terlihat dari presentase respon siswa dan guru yang berada pada kategori rendah. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan terletak pada pengukuran tingkat efektivitas pembelajaran menggunakan perangkat digital (daring) dan bidang pendidikan yang diteliti yaitu pendidikan agama Islam. Hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan adalah pada metode yang digunakan dimana pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif sedangkan dalam penelitian yang dilakukan, penulis memilih menggunakan metode kuantitatif.

3. Pengaruh Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android Terhadap Motivasi Belajar Siswa.⁴² Kesimpulan dari penelitian ini adalah adanya pengaruh positif aplikasi pembelajaran berbasis android terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan memiliki kesamaan dalam tujuan penelitian yaitu untuk mengukur efektivitas media pembelajaran berbasis digital. Sedangkan perbedaan terletak pada metode yang digunakan yaitu penelitian ini menerapkan metode pengembangan

(2021). Diambil dari <https://jurnal.staialhidayahbogor.ac.id/index.php/ei/article/view/1665> diakses tanggal 14 April 2025.

⁴²Sabrina Rahmah dan M. Farhan Hadi. *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android Terhadap Motivasi Belajar Siswa. Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(1) (2023) : Hal. 89–96. Diambil dari <https://doi.org/10.56854/tp.v2i1.223> diakses tanggal 04 April 2025.

Lee dan Owens sedangkan penelitian yang dilakukan menggunakan metode kuantitatif.

4. Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Mentimeter Terhadap Keaktifan, Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Daring di Kelas X Program Keahlian Multimedia Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video SMK Negeri 7 Malang.⁴³ Hasil dari penelitian ini adalah tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif mentimeter terhadap motivasi siswa maupun keaktifan siswa. Penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan sama – sama menggunakan metode kuantitatif. Adapun perbedaan terletak pada lokasi penelitian dimana penelitian ini berlokasi di SMK Negeri 7 Malang sedangkan penelitian yang dilakukan memilih Pondok Pesantren Ta'limul Qur'an (PPTQ) Quantum Qolbu Tresnorejo sebagai lokasi penelitian.
5. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Assemblr EDU* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi ASEAN Kelas VI.⁴⁴ Penelitian ini berkesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran *Assemblr EDU* pada pemahaman materi ASEAN

⁴³Nia Amanda Putri, dkk. *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Mentimeter Terhadap Keaktifan, Motivasi, dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring Di Kelas X Program Keahlian Multimedia Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio Dan Video SMK Negeri 7 Malang. Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(7) (2021) : Hal. 3062 –3068. Diambil dari <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/9473> diakses tanggal 04 April 2025.

⁴⁴Sofyan Iskandar, dkk. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Assemblr EDU Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi ASEAN Kelas VI*. Al Qodiri : *Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Keagamaan*, 20(3) (2023) : Hal. 596-606. Diambil dari <https://doi.org/10.53515/qodiri.2023.20.3.596-606> diakses tanggal 14 April 2025.

kelas VI SD berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini serupa dengan tujuan penelitian yang dilakukan yaitu untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis digital dan metode yang digunakan yaitu metode kuantitatif. Perbedaan terletak pada bidang pendidikan yang diteliti yaitu penelitian ini media pembelajaran diterapkan dalam pelajaran IPS sedangkan penelitian yang dilakukan diterapkan dalam pelajaran pendidikan agama Islam.

6. Pengaruh Media Pembelajaran *E-Learning* Terhadap Hasil Belajar Matematika (Pendekatan Meta-Analisis).⁴⁵ Penelitian ini menemukan pengaruh positif dan tidak signifikan penggunaan media *e-learning* terhadap hasil belajar peserta didik. Persamaan terletak pada metode penelitian yang digunakan yaitu metode kuantitatif. Perbedaan terletak pada bidang mata pelajaran yang diteliti yaitu penelitian ini meneliti aplikasi perangkat digital dalam pelajaran Matematika sedangkan penelitian yang dilakukan meneliti aplikasi perangkat digital dalam pendidikan agama Islam.
7. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran PAI.⁴⁶ Hasil

⁴⁵Puspa Wigati, dkk. *Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika (Pendekatan Meta-Analisis)*. Numeracy, 10(2) (2023) : Hal. 106-119. Diambil dari <https://doi.org/10.46244/numeracy.v10i2.2292> diakses tanggal 14 April 2025.

⁴⁶Samsul Ma'arif, dkk. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran PAI*. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 10(2) (2025) : Hal. 1152–1158. Diambil dari <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i2.3323> diakses tanggal 14 April 2025.

yang diperoleh dari penelitian ini adalah peran yang signifikan dari media pembelajaran berbasis *Wordwall* dalam meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. Persamaan terletak pada tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui efektivitas penggunaan media digital dalam pembelajaran. Perbedaan terletak metode yang digunakan yaitu pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif, sedangkan penelitian yang dilakukan menggunakan metode kuantitatif.

Tabel 2.1
Review Penelitian yang Relevan

No	Peneliti	Judul Literatur	Hasil	Novelty
1	Wahyuni, 2025	(Jurnal) Efektivitas Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Revolusi Indutri 4.0	Penggunaan media digital sangat efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran	Penelitian ini mengkaji efektivitas penggunaan perangkat digital dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di pondok pesantren
2	Harfiani, dkk, 2021	(Jurnal) Efektivitas Sistem Pembelajaran Daring pada Bidang Studi Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 47 Sunggal	Penggunaan media digital dalam pembelajaran daring kurang efektif	Penelitian ini dilakukan di pendidikan non - formal yaitu di pondok pesantren, sehingga memberikan perspektif baru terhadap penggunaan perangkat digital dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di pondok pesanten yang metode dan sistem pembelajarannya tradisional
3	Rahmah dan Hadi, 2023	(Jurnal) Pengaruh Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android Terhadap Motivasi Belajar Siswa	Aplikasi pembelajaran berbasis android berpengaruh positif signifikan terhadap motivasi belajar	Penelitian ini tidak hanya mengukur pada satu aplikasi saja, melainkan mengukur berbagai perangkat digital dalam pembelajaran pendidikan agama Islam
4	Putri, dkk, 2021	(Jurnal) Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Mentimeter Terhadap Keaktifan, Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Daring di Kelas X Program Keahlian Multimedia Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video SMK Negeri 7 Malang	Media pembelajaran interaktif Mentimeter tidak berpengaruh pada motivasi siswa maupun keaktifan siswa	Penelitian ini tidak hanya mengukur satu media pembelajaran interaktif saja, melainkan mengukur beragam perangkat digital.
5	Iskandar, dkk, 2023	(Jurnal) Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran <i>Assemblr EDU</i> Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi ASEAN Kelas VI	Penggunaan media pembelajaran <i>Assemblr EDU</i> berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa	Penelitian ini berfokus pada pelajaran pendidikan agama Islam, bukan pelajaran umum.
6	Wigati, dkk, 2023	(Jurnal) Pengaruh Media Pembelajaran <i>E-Learning</i> Terhadap Hasil Belajar Matematika (Pendekatan Meta-Analisis)	Penggunaan media <i>E-Learning</i> tidak berpengaruh terhadap hasil belajar	Jenis penelitian pada penelitian ini yaitu kuantitatif bukan penelitian kajian pustaka atau meta-analisis
7	Maarif, dkk, 2025	(Jurnal) Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis <i>Wordwall</i> dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran PAI	Media pembelajaran berbasis <i>Wordwall</i> memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan keaktifan siswa	Penelitian ini tidak terbatas hanya pada keaktifan siswa melainkan efektivitas pembelajaran

C. Kerangka Teori

1. Hubungan antara Perangkat Digital dalam Pembelajaran dengan Efektivitas Pembelajaran

Perangkat digital dalam pembelajaran merupakan media elektronik yang dapat menyalurkan pesan dan informasi dalam proses pembelajaran meliputi komputer, proyektor, *smartphone* dan internet.⁴⁷ Perangkat digital dalam konsep pembelajaran dapat mencakup aplikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran seperti media sosial, video pembelajaran, *e-learning* dan media pembelajaran interaktif lainnya. Penggunaan perangkat digital dalam pembelajaran menjadi salah satu alternatif yang digunakan guru dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran tidak monoton dan diharapkan dapat menarik minat siswa. Perangkat digital sebagai media pembelajaran yang variatif dengan tampilan yang menarik mendorong siswa lebih semangat untuk belajar. Selain itu, penggunaan perangkat digital memungkinkan siswa untuk lebih interaktif seperti dalam diskusi daring, kuis maupun pencarian informasi dari perangkat digital. Dengan meningkatnya semangat dan keaktifan siswa dalam belajar maka pencapaian hasil belajar akan cenderung meningkat sesuai dengan tujuan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dengan demikian, penggunaan perangkat digital dalam pembelajaran dapat berpengaruh terhadap efektivitas pembelajaran.

⁴⁷Arshad Azhar, *Media...*, Hal. 28.

Bedasarkan penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni (2025), menyatakan bahwa penggunaan perangkat digital sangat efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini berarti bahwa perangkat digital dapat digunakan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran agar efektivitas pembelajaran meningkat. Penelitian ini bertolak belakang dengan penelitian yang dilakukan oleh Harfiani, dkk (2021) terhadap siswa SMP Muhammadiyah Sunggal yang menyatakan bahwa penggunaan perangkat digital dalam pembelajaran daring kurang efektif. Guru dan siswa merasa bahwa pembelajaran kurang menyenangkan karena banyaknya kendala dalam proses pembelajaran yang dilakukan secara daring. Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi guru untuk berinovasi dalam menentukan sistem pembelajaran yang tepat dan dapat menarik minat siswa dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2. Penilaian Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas pembelajaran dapat diartikan sebagai keberhasilan dalam proses pembelajaran yang dapat dilihat dari perubahan perilaku siswa yang mengarah pada tujuan pembelajaran.⁴⁸ Pembelajaran dikatakan efektif jika siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, siswa juga lebih termotivasi untuk terus belajar sehingga pencapaian hasil belajar meningkat.

⁴⁸Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar...*, Hal. 4.

Dalam penelitian ini, penulis menilai efektivitas penggunaan perangkat digital dalam pembelajaran pendidikan agama Islam didasarkan pada tiga indikator yaitu: 1) Motivasi belajar; 2) Pencapaian hasil belajar; dan 3) Keaktifan Siswa.⁴⁹ Jika dengan penggunaan perangkat digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar, pencapaian hasil belajar dan keaktifan siswa, maka penggunaan perangkat digital dalam pembelajaran dinilai efektif. Namun sebaliknya, jika penggunaan perangkat digital dalam pembelajaran justru menurunkan motivasi belajar siswa, siswa menjadi tidak aktif dan tidak fokus serta pencapaian hasil belajar yang tidak sesuai harapan, maka penggunaan perangkat digital dalam pembelajaran dinilai tidak efektif.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rahmah, dkk (2023), menyatakan bahwa penggunaan perangkat digital, dalam hal ini yaitu aplikasi pembelajaran berbasis android, berpengaruh positif signifikan terhadap motivasi belajar. Hal ini berarti bahwa penggunaan aplikasi android sebagai salah satu perangkat digital dalam pembelajaran dinilai efektif. Namun berbeda dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Putri, dkk (2021) terhadap penggunaan perangkat digital Mentimeter yang menyatakan bahwa penggunaan perangkat digital Mentimeter dalam pembelajaran tidak berpengaruh pada motivasi siswa. Dengan demikian,

⁴⁹*Ibid.*, 20.

penggunaan perangkat digital Mentimeter dalam pembelajaran dinilai tidak efektif.

Penelitian yang dilakukan oleh Iskandar, dkk (2023) terkait penggunaan perangkat digital *Assemblr EDU* dalam pembelajaran menemukan bahwa penggunaan perangkat digital *Assemblr EDU* dalam pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini berarti penggunaan perangkat digital *Assemblr EDU* dalam pembelajaran dinilai efektif. Sebaliknya, penelitian yang dilakukan oleh Wigati, dkk (2023) yang meneliti penggunaan *E-Learning* sebagai salah satu perangkat digital dalam pembelajaran Matematika menyatakan bahwa perangkat digital *E-Learning* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini berarti bahwa perangkat digital *E-Learning* dinilai tidak efektif dalam pembelajaran Matematika.

Indikator keaktifan belajar merujuk pada penelitian yang dilakukan oleh Ma'arif, dkk (2025) yang meneliti perangkat digital berbasis *Wordwall* dalam pembelajaran. Hasil dari penelitian menyatakan bahwa perangkat digital berbasis *Wordwall* memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan keaktifan siswa. Hal ini berarti bahwa perangkat digital berbasis *Wordwall* dalam pembelajaran dinilai efektif. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Putri, dkk (2021) yang meneliti perangkat digital Mentimeter dalam pembelajaran, menyatakan bahwa penggunaan perangkat digital Mentimeter dalam pembelajaran tidak berpengaruh

terhadap keaktifan belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan perangkat digital Mentimeter dalam pembelajaran dinilai tidak efektif.

Berdasarkan penelitian – penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa efektivitas perangkat digital dalam pembelajaran dipengaruhi oleh tiga indikator yaitu motivasi belajar, pencapaian hasil belajar dan keaktifan siswa. Tidak semua penggunaan perangkat digital dalam pembelajaran dapat berpengaruh positif terhadap motivasi belajar, keaktifan belajar dan pencapaian hasil belajar. Dengan demikian penggunaan perangkat digital dalam pembelajaran tidak selalu efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

3. Variabel Penelitian

Pengertian variabel penelitian yaitu variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan yang dapat berupa atribut atau sifat tertentu dari orang, obyek atau suatu kegiatan.⁵⁰ Berdasarkan model yang telah ditetapkan penulis dalam penelitian ini, maka variabel dalam penelitian ini sebagai berikut:

a. Variabel Bebas / *Independent Variable* (X)

Variabel bebas (X) adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen atau terikat.⁵¹ Variabel bebas pada penelitian ini adalah perangkat digital dalam pembelajaran.

⁵⁰Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2009), 38.

⁵¹*Ibid.*, 39.

b. Variabel Terikat / *Dependen Variabel* (Y)

Variabel terikat (Y) merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat dari adanya variabel bebas.⁵² Variabel terikat dalam penelitian ini adalah efektivitas pembelajaran.

c. Variabel Moderasi / Variabel Pendukung / *Moderating Variabel* (M)

Variabel moderasi / variabel pendukung (M) merupakan variabel yang mempengaruhi, memoderasi atau memodifikasi hubungan antara dua variabel lain yang kemudian menghasilkan efek interaksi. Variabel moderasi (M) merupakan variabel bebas yang berfungsi menguatkan atau melemahkan hubungan antara variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Arah hubungan antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) tergantung pada variabel moderasi (M).⁵³ Dalam penelitian ini, yang menjadi variabel moderasi (M) adalah motivasi belajar, pencapaian hasil belajar dan keaktifan belajar. Jika motivasi belajar, pencapaian hasil belajar dan keaktifan belajar naik, maka efektivitas pembelajaran dengan penggunaan perangkat digital juga naik atau semakin efektif. Namun sebaliknya jika motivasi belajar, pencapaian hasil belajar dan keaktifan belajar turun, maka penggunaan perangkat digital dalam pembelajaran dinilai tidak efektif.

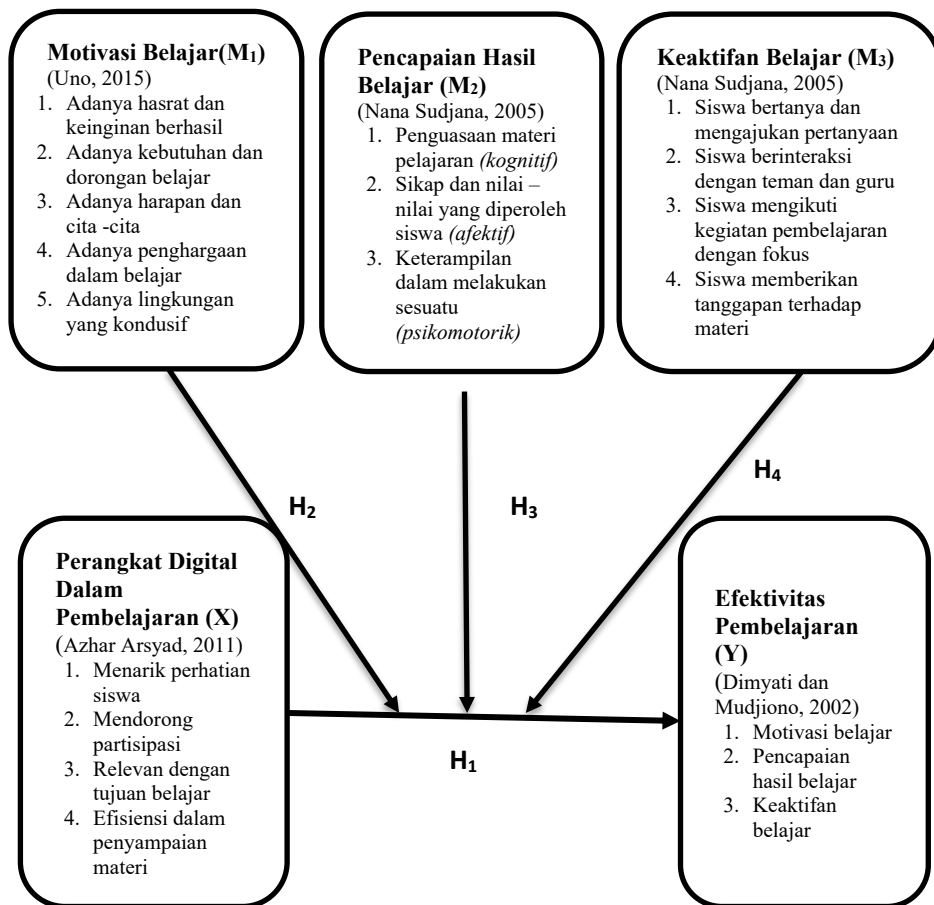
⁵²*Ibid.*

⁵³Ngatno, *Analisis Data Variabel Mediasi dan Moderasi dalam Riset Bisnis*, (Yogyakarta: CV Farisma Indonesia, 2015), 224.

4. Model Empiris

Model empiris merupakan suatu model yang menerangkan hubungan suatu teori dengan faktor-faktor penting yang telah diketahui dalam suatu masalah tertentu.⁵⁴ Berdasarkan landasan teori pada pembahasan di atas terkait penilaian Efektivitas Pembelajaran (Y) penggunaan perangkat digital dalam pembelajaran (X) yang dipengaruhi oleh Motivasi Belajar (M_1), Pencapaian Hasil Belajar (M_2) dan Keaktifan Belajar (M_3) maka dapat digambarkan dalam model empiris sebagai berikut:

⁵⁴Mudrajat Kuncoro, *Metode Riset untuk Bisnis & Ekonomi*, (Jakarta: Erlangga, 2003), 24.



Gambar 2.1
Model Empiris

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian.⁵⁵ Dengan berbagai kerangka teori yang telah dijabarkan di atas, maka dapat dibuat hipotesis sebagai berikut:

1. Hipotesis Utama (pengaruh X terhadap Y)

H₁ : Terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan perangkat digital dalam pembelajaran pendidikan agama Islam terhadap efektivitas pembelajaran siswa Pondok Pesantren Ta'limul Qur'an (PPTQ) Quantum Qolbu Tresnorejo, Kecamatan Petanahan, Kabupaten Kebumen.

2. Hipotesis Moderasi

H₂ : Motivasi belajar memoderasi/mendukung pengaruh penggunaan perangkat digital dalam pembelajaran pendidikan agama Islam terhadap efektivitas pembelajaran siswa Pondok Pesantren Ta'limul Qur'an (PPTQ) Quantum Qolbu Tresnorejo, Kecamatan Petanahan, Kabupaten Kebumen.

H₃ : Pencapaian hasil belajar memoderasi/mendukung pengaruh penggunaan perangkat digital dalam pembelajaran pendidikan agama Islam terhadap efektivitas pembelajaran siswa Pondok Pesantren Ta'limul Qur'an (PPTQ) Quantum Qolbu Tresnorejo, Kecamatan Petanahan, Kabupaten Kebumen.

⁵⁵Sugiyono, *Metode...*, Hal. 96.

H₄ : Keaktifan belajar memoderasi/mendukung pengaruh penggunaan perangkat digital dalam pembelajaran pendidikan agama Islam terhadap efektivitas pembelajaran siswa Pondok Pesantren Ta'limul Qur'an (PPTQ) Quantum Qolbu Tresnorejo, Kecamatan Petanahan, Kabupaten Kebumen.