

Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Digital* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SD Islam Teratai Putih Global Bekasi

Fatimah Azzahra Hanifah Heriady*, Ayi Sobarna

Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Bandung, Indonesia.

*fatimahz.hani@gmail.com, ayiobarna948@gmail.com

Abstract. The purpose of this research was to determine the effectiveness of the use of digital applications to increase student motivation in Islamic education subjects at Elementary School. This study used an empirical quantitative by using a scientific approach or called a quantitative approach with an experimental method. Several data collection techniques used were pretest-posttest, interview, and study documentation. This quantitative research is presented in the form of descriptive statistics which clearly describe how the differences in the level of student learning motivation in Islamic Studies subjects before and after being given treatment. The results of this study can be seen changes in the level of students' learning motivation at Islamic education subjects, including: (a) the pretest result of experimental class shows that the level of student learning motivation is in the medium category with an average score (mean) of 83.00, then the posttest results showed a change in the level of student motivation to the high category with an average value (mean) of 111.50. (b) the pretest result of control class showed that the level of student learning motivation was in the medium category with an average score (mean) of 84.13, then the posttest results showed an increase in the average score (mean) of 88.63 but the level of student motivation was still in the medium category. (c) the implementation of Islamic education learning by using digital applications was carried out well, each digital application has a different function but related to each other such as WhatsApp as a communication liaison between educators and students and video conference as a distance learning media.

Keywords: *Effectiveness, Digital Applications, Student Learning Motivation, Islamic Education.*

Abstrak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan kuantitatif empiris dengan menggunakan pendekatan saintifik atau disebut pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan adalah pretest-posttest, wawancara, dan studi dokumentasi. Penelitian kuantitatif ini disajikan dalam bentuk statistik deskriptif yang secara gamblang menggambarkan bagaimana perbedaan tingkat motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Hasil penelitian ini dapat dilihat perubahan tingkat motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI, antara lain: (a) hasil pretest kelas eksperimen menunjukkan bahwa tingkat motivasi belajar siswa berada pada kategori sedang dengan skor rata-rata. (mean) sebesar 83,00, maka hasil posttest menunjukkan adanya perubahan tingkat motivasi belajar siswa ke kategori tinggi dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 111,50. (b) hasil pretest kelas kontrol menunjukkan bahwa tingkat motivasi belajar siswa berada pada kategori sedang dengan skor rata-rata (mean) sebesar 84,13, kemudian hasil posttest menunjukkan peningkatan skor rata-rata (mean) sebesar 88,63 tetapi tingkat motivasi siswa masih dalam kategori sedang. (c) pelaksanaan pembelajaran pendidikan agama Islam dengan menggunakan aplikasi digital terlaksana dengan baik, masing-masing aplikasi digital memiliki fungsi yang berbeda namun saling berkaitan satu sama lain seperti WhatsApp sebagai penghubung komunikasi antara pendidik dan peserta didik dan video conference sebagai media pembelajaran jarak jauh.

Kata Kunci: *Efektivitas, Aplikasi Digital, Motivasi Belajar Siswa, Pendidikan Agama Islam.*

A. Pendahuluan

Pandemi COVID-19 memberikan dampak pada bidang pendidikan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran COVID-19. Surat Edaran tersebut berisi imbauan pelaksanaan pendidikan secara jarak jauh yang bertujuan untuk menjaga kesehatan seluruh pelaksana pendidikan.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 15 disebutkan bahwa pendidikan jarak jauh adalah pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi komunikasi, informasi, dan media lain.

Kehadiran teknologi pada masa pendidikan jarak jauh berperan penting dalam proses pembelajaran. Teknologi dalam bidang pendidikan dapat membantu peserta didik dan pendidik memperoleh berbagai tujuan pendidikan serta mengembangkan pengetahuan kognitif. Pendidik dapat menggunakan berbagai macam media pembelajaran salah satunya aplikasi digital yang di desain untuk mendukung pelaksanaan kegiatan belajar mengajar jarak jauh dan menjaga motivasi belajar peserta didik [1].

Dr. Anthony William Bates dalam bukunya yang berjudul *Teaching in Digital Age* mengemukakan mengenai delapan hal yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran agar dapat menarik perhatian serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang disebut *SECTIONS* (*Student, Ease of use, Cost/time, Teaching, Interaction, Organizational issue, Networking, dan Security and privacy*) [2].

Berdasarkan pada delapan hal tersebut, maka pada penelitian ini media pembelajaran yang tepat media digital berbasis aplikasi yang dapat diakses melalui smartphone android, IOS, dan lain-lain (Fuad & Susilo, 2021). Pendidik dapat memanfaatkan banyak sekali media pembelajaran digital dengan berbagai variasi yang dirancang menyesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran jarak jauh seperti *Zoom Meetings, Google Meet, Google Classroom, Youtube, WhatsApp*, dan lain-lain [1].

Sadirman berpendapat motivasi dalam belajar dapat dikatakan sebagai pendorong atau penggerak di dalam diri siswa yang mengarahkan pada minat dan semangat belajar sehingga tercapainya tujuan pembelajaran (Vuspa, 2017). Oemar Hamalik berpendapat seperti yang dikutip oleh Yuliansyah bahwa pemanfaatan aplikasi digital sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Media pembelajaran akan meningkatkan keaktifan peserta didik dalam belajar [3] serta penyampaian materi akan lebih mudah dipahami. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran dapat membantu keefektifan proses pembelajaran [4].

Efektivitas pembelajaran memiliki dua karakteristik, Richard Dunne (1996:12) berpendapat: Pertama, memudahkan pembelajaran. Efektivitas pembelajaran merupakan sesuatu yang bermanfaat seperti fakta, nilai, konsep, keterampilan atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Kedua, keterampilan yang dapat diketahui berdasarkan penilaian oleh yang berkompeten menilai seperti pendidik, pengawas, atau fasilitator [5].

Pendidikan Agama Islam menurut Azra (2001) yang dikutip oleh Arip Budiman, mengemukakan bahwa Pendidikan Agama Islam merupakan bimbingan jasmani serta rohani yang berlandaskan hukum Islam agar terciptanya kepribadian yang baik sesuai dengan ajaran Islam. Keberhasilan pembelajaran PAI dipengaruhi oleh motivasi peserta didik itu sendiri, dan salah satu yang mempengaruhi motivasi belajar peserta didik ialah kegiatan pembelajaran yang menarik. Maka, motivasi belajar PAI perlu ditingkatkan agar PAI tidak hanya dijadikan sebagai pengetahuan saja tetapi juga dapat di implementasikan dalam kehidupan masing-masing peserta didik di lingkungannya [6].

Salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di era pandemi COVID-19 yaitu dengan melaksanakan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif dengan pemanfaatan aplikasi digital pembelajaran. Penggunaan aplikasi digital pembelajaran menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi motivasi peserta didik yang tidak stabil selama dilaksanakannya pembelajaran jarak jauh [7].

Adapun kelebihan pembelajaran dengan penggunaan aplikasi digital yaitu (a) peserta didik lebih mudah memahami materi ajar karena menggunakan multimedia seperti gambar, teks, animasi, suara dan video (b) menciptakan kualitas interaksi yang semakin meningkat (b) interaksi pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja (c) menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas (d) mempermudah pembaharuan dan penyimpanan materi pembelajaran [8]. Sharma (2021) dalam penelitiannya mengemukakan sebuah fakta bahwa otak manusia mampu memproses gambar 60.000 kali lebih cepat daripada teks dan 90% informasi yang dikirimkan ke otak adalah visual [1].

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kondisi objektif motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SD Islam Teratai Putih Global sebelum menggunakan aplikasi digital.
2. Untuk mendeskripsikan implementasi pembelajaran PAI dan Budi Pekerti menggunakan aplikasi digital di SD Islam Teratai Putih Global.
3. Untuk menganalisis efektivitas penggunaan aplikasi digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SD Islam Teratai Putih Global.

B. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Metode eksperimen yang digunakan adalah *quasi experimental design* dengan desain *nonequivalent control group design*. Pada desain ini terdapat dua kelompok yang akan diberi perlakuan berbeda yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berikut ini gambaran metode eksperimen dijelaskan pada tabel 1.

Tabel 1. Gambaran Metode Eksperimen

Kelas	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	T1	XN	T2
Kontrol	T1	XA	T2

Keterangan:

T1: *Pretest* (motivasi belajar sebelum mendapatkan perlakuan)

T2: *Posttest* (motivasi belajar setelah mendapatkan perlakuan)

XN: Perlakuan pada kelas eksperimen dengan aplikasi digital pada pembelajaran

XA: Perlakuan pada kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran tatap muka

Lokasi penelitian dilaksanakan di SD Islam Teratai Putih Global Bekasi. Populasi yang dipilih dalam penelitian ini adalah siswa kelas 5 SD yang berjumlah 90 siswa. Adapun sampel dalam penelitian ini diambil dari populasi penelitian yaitu kelas 5A berjumlah 22 peserta didik sebagai kelompok eksperimen dan kelas 5C berjumlah 22 peserta didik sebagai kelompok kontrol.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, wawancara, dan studi dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data statistik deskriptif dengan uji normalitas menggunakan *one-sample Kolmogorov-Smirnov test*, uji homogenitas menggunakan *Levene test*, serta uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menerapkan perbedaan perlakuan pada kedua sampel. Kelas 5A sebagai kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dengan pembelajaran menggunakan aplikasi digital, sementara kelas 5C sebagai kelompok kontrol tidak diberi perlakuan dan pembelajaran dilaksanakan dengan pembelajaran konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui

tingkat motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberi perlakuan [9][10].

Kondisi Objektif Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SD Islam Teratai Putih Global Sebelum Menggunakan Aplikasi Digital

Pretest disebarkan kepada peserta didik berisi 37 butir pernyataan mengenai motivasi belajar sebelum tiap kelompok diberi perlakuan. Deskripsi hasil *pretest* diperoleh menggunakan SPSS versi 24 *for windows*. Adapun hasil *pretest* dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Data Hasil *Pretest* Motivasi Belajar Kelompok Eksperimen

No.	Keterangan	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
1	Skor Maksimal	95	105
2	Skor Minimal	73	70
3	Rata-rata (Mean)	83,00	84,13
4	Median	82,50	83,00
5	Modus	76,00	70,00
6	Varians	36,38	94,40
7	Simpangan Baku	6,03	9,71

Tabel 2 menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada kedua kelompok sebelum diberi perlakuan. Skor rata-rata pada kelompok eksperimen sebesar 83,00, sedangkan pada kelompok kontrol sebesar 84,13. Perbedaan skor rata-rata kedua kelompok tersebut (*mean difference*) sebesar 1,13. Maka, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar peserta didik kelas V sebelum diberikan perlakuan adalah sama, yaitu pada tingkat motivasi sedang.

Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Niemi, HM, & Kousa, P. (2020) mengatakan bahwa dari hasil kuesioner pendidikan jarak jauh dapat diketahui banyak peserta didik yang merasa kelelahan dan kesulitan dalam manajemen pembelajaran sehingga berdampak negatif bagi motivasi peserta didik [11].

Implementasi Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Menggunakan Aplikasi Digital di SD Islam Teratai Putih Global

Implementasi pembelajaran PAI dan Budi Pekerti melalui 3 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, guru PAI dan Budi Pekerti mempersiapkan dokumen-dokumen pendukung, menentukan strategi pembelajaran, serta penentuan media pembelajaran yang akan digunakan. Tahap pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan dengan metode *hybrid learning*. Kelas 5A melakukan pembelajaran tatap muka, sedangkan kelas 5C melalui aplikasi digital *Google Meet*. pembelajaran dilaksanakan pada waktu yang sama dan dengan porsi jam pembelajaran yang sama. Tahap akhir yaitu tahap evaluasi, pada tahap ini terdapat 4 jenis evaluasi yaitu evaluasi materi harian sebelum pembelajaran ditutup, penilaian harian (PH), penilaian tengah semester (PTS), dan penilaian akhir tahun (PAT).

Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti lebih efektif dengan menggunakan *Google Meet* karena penggunaannya ringan serta lebih mudah digunakan. Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Hasanah et.al., (2021) yang mengatakan bahwa *Google Meet* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena ringan digunakan dan pengelolaan yang efisien sehingga dapat diikuti oleh seluruh peserta didik [11].

Selain *Google Meet*, aplikasi digital *Youtube* juga dinilai efektif dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. Video pembelajaran membuat peserta didik lebih mudah memahami dengan baik serta tidak merasa jenuh dalam belajar dan meningkatkan motivasi belajar. Hal ini di dukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Samosir, dkk (2018) dan Mujianto (2019) yang menjelaskan bahwa *Youtube* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena tampilannya yang menarik serta kemudahan akses yang dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja [12].

Aplikasi digital ketiga yang dinilai lebih efektif yaitu *WhatsApp* yang digunakan sebagai media komunikasi pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran serta penyampaian tugas. Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Setiawan, Muhammad Isnanto Hari (2021) yang mengatakan bahwa fitur *WhatsApp group* mendukung pelaksanaan pembelajaran karena penyampaian informasi dapat tersebar dengan cepat dan meluas kepada seluruh anggota grup [5].

Implementasi pembelajaran PAI dan Budi Pekerti dengan menggunakan aplikasi digital tidak sepenuhnya berjalan dengan baik. Selain jam pelajaran yang berkurang, ada beberapa kendala yang dirasakan oleh peserta didik baik yang didalam kelas maupun dirumah. Hal ini didukung oleh penelitian Acep Roni Hamdani dan Asep Priatna (2020) yang menyebutkan bahwa efektivitas pembelajaran daring mencapai 66,97% [13].

Efektivitas Penggunaan Aplikasi Digital untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SD Islam Teratai Putih Global Bekasi

Posttest disebarakan kepada peserta didik berisi 37 butir pernyataan mengenai motivasi belajar sesudah diberi perlakuan yang berbeda. Deskripsi hasil *posttest* diperoleh menggunakan SPSS versi 24 *for windows* Adapun hasil *posttest* dijelaskan pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Data Hasil *Posttest* Motivasi Belajar Kelompok Eksperimen

No.	Keterangan	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
1	Skor Maksimal	127	110
2	Skor Minimal	90	64
3	Rata-rata (Mean)	111,50	88,63
4	Median	115,00	86,50
5	Modus	118,00	78,00
6	Varians	127,59	134,90
7	Simpangan Baku	11,29	11,61

Tabel 3 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada kedua kelompok sesudah diberi perlakuan. Skor rata-rata pada kelompok eksperimen sebesar 111,50, sedangkan pada kelompok kontrol sebesar 88,63. Perbedaan skor rata-rata kedua kelompok tersebut (*mean difference*) sebesar 22,87. Maka, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar peserta didik kelas V sesudah diberikan perlakuan adalah berbeda. Kelompok eksperimen memiliki tingkat motivasi tinggi, dan kelompok kontrol memiliki tingkat motivasi sedang.

Hal ini di dukung oleh penelitian Dian Permatasari, Amirudin, dan Achmad Junaedi Sittika (2022) yang berjudul Pemanfaatan Aplikasi Youtube dalam Pembelajaran Daring Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Sekolah Dasar bahwa aplikasi digital video *youtube* menghadirkan pembelajaran daring lebih menarik sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar, kemandirian, kedisiplinan serta peserta didik lebih giat dalam mengikuti pembelajaran

[1][14].

Uji Normalitas

Uji normalitas dihitung dengan rumus *One-Sample Kolmogorov Smirnov test* menggunakan SPSS 24 *for windows*. Adapun hasil uji normalitas dijelaskan pada tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas *Post Test*

		Motivasi_Belajar
N		44
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	100.0682
	Std. Deviation	16.18411
Most Extreme Differences	Absolute	.088
	Positive	.063
	Negative	-.088
Test Statistic		.088
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Tabel 4 menunjukkan bahwa nilai Asymp. Sig (2-tailed) sebesar 0,200 lebih besar dari taraf signifikansi 0,5. Maka, data berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dihitung dengan rumus *Levene test* menggunakan SPSS 24 *for windows*. Adapun hasil uji homogenitas dijelaskan pada tabel 5 berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi_Belajar	Based on Mean	.045	1	42	.833
	Based on Median	.058	1	42	.811
	Based on Median and with adjusted df	.058	1	41.490	.811
	Based on trimmed mean	.058	1	42	.811

Tabel 5 menunjukkan bahwa nilai p value (Sig.) sebesar 0,833 lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Maka, variansi tiap kelompok data adalah homogen (sama).

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dihitung dengan rumus *independent sample t-test* menggunakan SPSS 24 *for windows* Adapun hasil uji hipotesis dijelaskan pada tabel 6 berikut.

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis (Uji t)

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Motivasi_Belajar	Equal variances assumed	.045	.833	6.619	42	.000	22.86364	3.45427	15.89263	29.83465
	Equal variances not assumed			6.619	41.967	.000	22.86364	3.45427	15.89247	29.83481

Tabel 6 menunjukkan bahwa hasil uji t diperoleh nilai $t_{hitung} = 6,619$ dan Sig. (2-tailed) = 0,000, dengan $t_{tabel} = 2,079$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai $|t_{hitung}| > t_{tabel}$ dan nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil uji hipotesis ini menyimpulkan bahwa penggunaan aplikasi digital efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di SD Islam Teratai Putih Global.

Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Chadziqatun Najilatil Mazda dan Alfa Nahdlijatul Fikria (2021) dengan judul Analisis Efektifitas Google Classroom, Zoom Meeting dan Google Meet sebagai Multimedia Interaktif Pembelajaran Online bahwa aplikasi digital [15] dapat meningkatkan motivasi belajar di masa pandemi COVID-19 [16].

D. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dalam penelitian ini, peneliti menyimpulkan beberapa hasil penelitian sebagai berikut:

1. Hasil *pretest* yang mengukur tingkat motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran PAI di SD Islam Teratai Putih Global sebelum menggunakan aplikasi digital diperoleh data bahwa skor rata-rata kelompok eksperimen sebesar 83,00 yang termasuk dalam kategori sedang dan skor rata-rata kelompok kontrol sebesar 84,13 yang termasuk dalam kategori sedang, sehingga dapat disimpulkan bahwa skor rata-rata kedua kelompok tersebut relatif sama. Dari data tersebut menunjukkan bahwa tingkat motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran PAI di SD Islam Teratai Putih Global sebelum diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan aplikasi digital masuk dalam kategori sedang.
2. Implementasi pembelajaran PAI dan Budi Pekerti menggunakan aplikasi digital di SD Islam Teratai Putih Global berjalan dengan baik. Aplikasi digital yang efektif digunakan antara lain *Google Meet*, *Youtube*, dan *WhatsApp*. Masing-masing aplikasi digital memiliki fungsi yang saling mendukung dilaksanakannya proses belajar mengajar.
3. Peningkatan motivasi pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti menggunakan aplikasi digital dapat dilihat berdasarkan hasil *posttest* bahwa diperoleh data skor rata-rata (*mean*) kelompok eksperimen sebesar 111,50, sedangkan nilai rata-rata (*mean*) kelompok

kontrol sebesar 88,63. Perbedaan nilai rata-rata kedua kelompok tersebut (*mean difference*) sebesar 22,87. Data tersebut menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memiliki nilai rata-rata motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan motivasi belajar kelompok kontrol. Hasil uji hipotesis menggunakan uji t diperoleh nilai $t_{hitung} = 6,619$ dan $Sig. (2-tailed) = 0,000$, dengan $t_{tabel} = 2,079$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai $|t_{hitung}| > t_{tabel}$ dan nilai $Sig. (2-tailed) < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi digital efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di SD Islam Teratai Putih Global.

Acknowledge

Alhamdulillah, puji serta syukur peneliti panjatkan kepada Allah Swt. atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik. Terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu serta memberikan dukungan dalam penelitian ini.

1. Ummi dan Abi tercinta yang tak terhitung banyak sekali memberikan bimbingan, motivasi serta doa sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini.
2. Adik-adik saya tersayang yang sudah memberikan motivasi kepada peneliti sehingga penelitian ini dapat terselesaikan.
3. Bapak H. Aep Saepudin, Drs., M. Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Bandung.
4. Bapak Dr. H. Ayi Sobarna, Drs., M.Pd. selaku dosen pembimbing I dan Bapak Dr. Alhamuddin, M.M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan banyak sekali ilmu pengetahuan, pemikiran, serta waktunya sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. SD Islam Teratai Putih Global Bekasi yang telah memberikan izin penelitian.
6. Seluruh rekan-rekan saya yang telah memberikan dukungan selama proses penyusunan penelitian.

Daftar Pustaka

- [1] D. Permatasari, Amirudin, and A. Junaedi Sittika, "Pemanfaatan Aplikasi Youtube dalam Pembelajaran Daring Pendidikan Agama Islam pada Siswa Sekolah Dasar," *J. Pendidik. Glas.*, vol. 6, no. 1, 2022, doi: <https://doi.org/10.32529/glasser.v6i1.1164>.
- [2] H. H. Batubara, *Media Pembelajaran Efektif*, 1st ed. Semarang: Fatawa Publishing, 2020.
- [3] A. Alhamuddin and B. Bukhori, "The Effect of Multiple Intelligence-Based Instruction on Critical Thinking of Full Day Islamic Elementary Schools Students," *Ta'dibi J. Manaj. Pendidik. Islam*, vol. 21, no. 1, p. 31, 2016, doi: 10.19109/td.v21i1.590.
- [4] Yuliansah, "Efektivitas Media Pembelajaran Powerpoint Berbasis Animasi dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar," *Efisiensi - Kaji. Ilmu Adm.*, vol. 15, no. 2, pp. 24–32, 2018, doi: 10.21831/efisiensi.v15i2.24491.
- [5] M. I. H. Setiawan, "Efektifitas Penggunaan Whatsapp dan Google Classroom sebagai Media Pembelajaran Daring pada Pembelajaran Mentoring Agama Islam di SMP IT AR-RAHMAH Pacitan," STKIP PGRI Pacitan, 2021.
- [6] A. Budiman, "Pengaruh Efektivitas Belajar Online pada Mata Pelajaran PAI Masa Pandemi terhadap Motivasi Belajar Siswa di SDIT Riyadlul Jannah Cikarang Utara Tahun Ajaran 2020 / 2021," *Aswaja*, vol. 1, no. 1, pp. 15–22, 2021, [Online]. Available: <https://guru-aswaja.com/ejurnal/index.php/aswaja/article/view/3>.
- [7] A. Alhamuddin, D. N. Inten, D. Mulyani, and R. D. Erlangga, "21 st Century Learning," *Proc. 4th Soc. Humanit. Res. Symp. (SoRes 2021)*, vol. 658, no. SoRes 2021, pp. 332–337, 2022, doi: 10.2991/assehr.k.220407.067.
- [8] L. Simanihuruk *et al.*, *E-Learning: Implementasi, Strategi dan Inovasinya*, 1st ed. Medan, Sumatera Utara: Yayasan Kita Menulis, 2019.

- [9] Alhamuddin, "Desain Pembelajaran untuk Mengembangkan Kecerdasan Majemuk Siswa Sekolah Dasar," *Al-Murabbi J. Stud. Kependidikan dan Keislam.*, vol. 2, no. 2, 2016, [Online]. Available: <http://ejournal.kopertais4.or.id/mataraman/index.php/murabbi/article/view/1058/782>.
- [10] Alhamuddin, "Studi Perbandingan Kurikulum Pendidikan Dasar Negara Federasi Rusia dan Indonesia," *Al-Murabbi J. Stud. Kependidikan dan Keislam.*, vol. 3, no. 2, 2017, [Online]. Available: <http://ejournal.kopertais4.or.id/mataraman/index.php/murabbi/article/view/2586/1901>.
- [11] M. H. Hasanah, A. A. Wulandari, and N. Rusidah, "Google Meet dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XII IPS-3 SMAN 1 Tawang Sari," *JP2M (Jurnal Pendidik. dan Pembelajaran Mat.*, vol. 7, no. 1, pp. 1–9, 2021, doi: 10.29100/jp2m.v7i1.1828.
- [12] A. Alhamuddin, F. Hamdani, D. Tandika, and R. Adwiyah, "Developing Al-Quran Instruction Model Through 3a (Ajari Aku Al-Quran or Please Teach Me Al-Quran) To Improve Students' Ability in Reading Al-Quran At Bandung Islamic University," *Int. J. Educ.*, vol. 10, no. 2, 2018, [Online]. Available: <https://www.learntechlib.org/p/209021/>.
- [13] A. Roni Hamdani and A. Priatna, "Efektifitas Implementasi Pembelajaran Daring (Full Online) di masa Pandemi Covid- 19 pada Jenjang Sekolah Dasar di Kabupaten Subang," *Didakt. J. Ilm. PGSD STKIP Subang*, vol. 6, no. 1, pp. 1–9, 2020, doi: 10.36989/didaktik.v6i1.120.
- [14] A. Alhamuddin, "Abd Shamad al-Palimbani's Concept of Islamic Education: Analysis on Kitab Hidayah al-Sālikin fi Suluk Māsālāk lil Muttāqin," *QIJIS Qudus Int. J. Islam. Stud.*, vol. 6, no. 1, 2018.
- [15] M. Alifuddin, A. Alhamuddin, and Nurjannah, "School of Anak Laut (Sea Children): Educational Philanthropy Movement in Bajo Community of Three-Coral World Center," *J. Iqra' Kaji. Ilmu Pendidik.*, vol. 6, no. 1, 2021, [Online]. Available: <https://journal.iainnumetrolampung.ac.id/index.php/ji/article/view/1057/718>.
- [16] C. N. Mazda and A. N. Fikria, "Analisis Efektifitas Google Classroom, Zoom Meeting dan Google Meet sebagai Multimedia Interaktif Pembelajaran Online," *J. Informatics, Inf. Syst. Softw. Eng. Appl.*, vol. 3, no. 2, pp. 1–9, 2021, doi: <https://doi.org/10.20895/inista.v3i2.242>.
- [17] Fauziyah, Rifa Nur. (2021). Strategi Guru dalam Menerapkan Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM) pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN X Astanaanyar Kota Bandung. *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 120-126