

Pengaruh Platform Pembelajaran Berbasis Digital (EduMu) dan Pengetahuan Teknologi Informasi Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam pada Siswa SMA Muhammadiyah 4 Kota Bengkulu

Eza Qurnia Hayati

UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu

ezaqurnia@gmail.com

Abstract

This research aims to measure the influence of the Digital Based Learning Platform (eduMu) and Information Technology Knowledge on the learning outcomes of Islamic Religious Education subjects in Muhammadiyah 4 High School students in Bengkulu City. The specific objectives of this research are: (1) Measuring the influence of using the eduMu Platform and Information Technology Knowledge on student learning outcomes, (2) Measuring the influence of Using the eduMu Platform on student learning outcomes, and (3) Measuring the influence of Information Technology Knowledge on learning outcomes student. This type of research is field research, where the researcher is directly involved in collecting data from the population of students in classes X, XI, and XII at SMA Muhammadiyah 4 Bengkulu City. Samples were taken purposively and randomly proportionally. The research results show that: (1) Taken together, the use of the eduMu digital platform and Information Technology Knowledge has a significant and positive effect on student learning motivation, (2) Taken together, the use of the eduMu digital platform and Information Technology Knowledge has no significant effect on student learning outcomes. The implications of this research indicate that to increase motivation to learn Islamic Religious Education, it is necessary to increase the use of the eduMu digital learning platform and knowledge of Information Technology among students.

Keywords: Management; Elementary Madrasah; quality of graduates;

How to cite this article:

Hayati, E., Q. (2023). Pengaruh Platform Pembelajaran Berbasis Digital (EduMu) dan Pengetahuan Teknologi Informasi Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam pada Siswa SMA Muhammadiyah 4 Kota Bengkulu. *Al-Bahtsu: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 8(2), 172-182.

Received: 8/23/2023

Revised: 11/21/2023

Accepted: 12/11/2023

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha terencana untuk meningkatkan kualitas dan potensi manusia melalui serangkaian proses yang berkesinambungan di berbagai tingkat dan jenis pendidikan. Proses ini melibatkan pembelajaran yang menjadi unsur tak terpisahkan, sebagaimana diatur dalam UU No. 20/2003 Bab I Pasal 20, yang menjelaskan bahwa pembelajaran adalah interaksi antara siswa, pendidik, dan sumber belajar dalam lingkungan pembelajaran. Manajemen dan fasilitas pembelajaran sangat penting untuk memenuhi kebutuhan semua pihak yang terlibat guna memperlancar proses pembelajaran. Hubungan antara pendidikan dan hasil belajar sangat erat. Hasil belajar mengacu pada pencapaian atau hasil yang diperoleh siswa dari materi pelajaran yang diajarkan di sekolah. Di SMA Muhammadiyah 4, sebuah sekolah berbasis Islam yang berpegang teguh pada ajaran Al-Qur'an dan hadist, hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam menjadi penentu utama keberhasilan akademis siswa. Oleh karena itu, diperlukan faktor pendukung untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran tersebut.

Salah satu faktor pendukung adalah penggunaan platform pembelajaran seperti aplikasi eduMu yang memanfaatkan perkembangan teknologi dan kemajuan Teknologi Informasi. Platform pembelajaran berbasis digital ini menyediakan akses, interaksi, dan variasi pembelajaran secara online. Mereka memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran, tugas, ujian, dan interaksi dengan pengajar atau sesama siswa melalui komputer, tablet, atau perangkat seluler dengan menggunakan jaringan internet. Penggunaan pembelajaran berbasis digital membawa dampak signifikan pada siswa, guru, serta lingkungan sekolah. Bagaimana siswa menggunakan platform ini, sejauh mana akses mereka terhadap materi, dan seberapa besar platform ini membantu pemahaman konsep dalam Pendidikan Agama Islam merupakan faktor penting dalam peningkatan hasil belajar siswa. Platform pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan dalam proses pengajaran dan pembelajaran untuk membantu penyampaian informasi serta memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Teori Kognitif: menekankan pada peran Platform sebagai pendorong pemikiran, pemahaman, dan pembentukan pengetahuan siswa.

Teori ini menyoroti bagaimana Platform dapat merangsang kognisi siswa, membantu mereka mengorganisir informasi, dan membangun konsep-konsep baru. Teori Kognitif menitikberatkan pada peran Platform sebagai pendorong proses berpikir, pemahaman, dan pembentukan pengetahuan siswa. Konsep ini menggaris bawahi bagaimana Platform dapat memicu proses kognitif siswa, membantu mereka mengatur dan mengelola informasi yang diterima, serta membangun konsep-konsep baru dalam pikiran mereka. Dalam konteks pembelajaran, teori ini menyoroti bagaimana Platform dapat memberikan rangsangan kepada otak siswa, membantu mereka mengorganisir dan memproses informasi yang diterima dari berbagai sumber pembelajaran. Platform pembelajaran yang efektif dapat memberikan rangsangan visual, auditori, atau bahkan interaktif yang merangsang pemikiran siswa, membantu mereka membuat hubungan antara informasi baru dengan pengetahuan yang sudah ada, serta membangun pemahaman yang lebih mendalam terhadap konsep-konsep pelajaran.

Dengan merangsang kognisi siswa, Platform pembelajaran mampu membantu proses belajar dengan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik, mempercepat proses pemikiran, serta membangun fondasi yang kokoh dalam pembentukan pengetahuan siswa. Ini memungkinkan siswa untuk lebih mudah mengaitkan, menginterpretasikan, dan menggunakan informasi yang mereka terima dari Platform pembelajaran dalam memperkaya pemahaman mereka terhadap materi pelajaran yang diajarkan. Platform pembelajaran merujuk pada segala bentuk alat, materi, atau teknologi yang digunakan dalam proses pengajaran dan pembelajaran untuk menyampaikan informasi, memfasilitasi pemahaman, serta meningkatkan pengalaman belajar siswa. Ini mencakup berbagai jenis seperti buku teks, audio, video, perangkat lunak komputer, aplikasi pembelajaran, gambar, papan tulis interaktif, hingga Platform pembelajaran daring. Platform pembelajaran dirancang untuk membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan dapat dipahami oleh siswa dengan cara yang lebih efektif. Pengguna dapat mengakses aplikasi eduMu dengan mudah melalui Smartphone dan Website dari mana saja dan kapan saja. Smartphone adalah sebutan lain untuk ponsel pintar atau smartphone. Ini adalah jenis telepon genggam yang memiliki kemampuan yang lebih canggih dibandingkan dengan ponsel biasa.

Perkembangan teknologi telah memengaruhi pendekatan pengajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Muhammadiyah 4 Bengkulu, yang menerapkan aplikasi eduMu. Gubernur Bengkulu, H. Rohidin Mansyah, meresmikan SMA Muhammadiyah 4 Bengkulu sebagai sekolah berbasis digital dengan adanya penerapan aplikasi eduMu pada pembelajaran. Hasil belajar merujuk pada pencapaian individu dalam meningkatkan kemampuannya melalui proses belajar yang melibatkan usaha serta penerapan beragam kemampuan seperti kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pengalaman dari proses ini membawa perubahan dan pengetahuan yang bertahan lama. Evaluasi terhadap siswa sering kali menjadi cerminan dari hasil belajar yang telah dicapai. Penggunaan platform pembelajaran digital dapat meningkatkan pencapaian akademis secara berkesinambungan, tetapi harus disertai dengan pengetahuan Teknologi Informasi pada siswa, pendidik, dan anggota sekolah.

Pengetahuan Teknologi Informasi pada siswa menjadi semakin penting di era digital ini. Pendidikan tentang Teknologi Informasi tidak hanya mencakup penggunaan perangkat keras dan perangkat lunak, tetapi juga pemahaman tentang keamanan digital, literasi digital, dan keterampilan dalam memecahkan masalah. Pentingnya pengetahuan Teknologi Informasi terletak pada kemampuan siswa untuk beradaptasi, berinovasi, dan berkontribusi dalam dunia yang semakin terkoneksi secara digital. Ini memungkinkan penyesuaian strategi pembelajaran yang lebih baik guna meningkatkan pencapaian siswa di masa mendatang. Hasil belajar mengacu pada pencapaian atau hasil yang diperoleh siswa dalam proses pembelajaran. Prestasi ini dapat diukur melalui sejumlah indikator, seperti nilai ujian, tugas, proyek, dan penilaian lainnya. Hasil belajar mencakup pemahaman materi, penerapan konsep, dan kemampuan siswa dalam menguasai keterampilan yang diajarkan. Hasil belajar tidak hanya mencakup aspek akademis, tetapi juga aspek pengembangan pribadi dan sosial siswa dapat dilihat dari faktor motivasi siswa. Hasil belajar adalah kemampuan seseorang dalam menguasai pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh sebagai hasil dari proses pembelajaran. Untuk mengukur

hasil belajar, tes prestasi digunakan sebagai alat untuk mengevaluasi kemampuan aktual yang tercermin dari hasil pembelajaran atau proses belajar.

Nilai pada tes prestasi merupakan perumusan akhir yang diberikan oleh guru untuk menggambarkan kemajuan atau hasil belajar siswa selama suatu periode tertentu. Prestasi dapat dicapai melalui pemanfaatan kemampuan intelektual, emosional, dan spiritual, serta ketahanan diri dalam menghadapi berbagai aspek kehidupan. Karakteristik orang yang berprestasi melibatkan cinta terhadap pekerjaan, memiliki inisiatif dan kreativitas, tekun, dan melaksanakan tugas dengan sungguh-sungguh. Karakter-karakter tersebut menunjukkan bahwa untuk mencapai prestasi tertentu, seseorang perlu memiliki sifatsifat tersebut. Hasil belajar diukur melalui penilaian hasil usaha dalam kegiatan belajar yang diekspresikan dalam bentuk simbol angka, huruf, atau kalimat yang mencerminkan pencapaian yang sudah diperoleh oleh setiap siswa dalam suatu periode tertentu.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian lapangan, di mana peneliti secara langsung mengumpulkan data dan informasi dari sumber data utama, yaitu siswa SMA Muhammadiyah 4 Kota Bengkulu. Fokus penelitian ini adalah untuk mengkaji pengaruh penggunaan platform pembelajaran digital eduMu dan pengetahuan teknologi informasi terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif dipilih karena bertujuan untuk menguji teori-teori tertentu serta mengeksplorasi hubungan antara variabel yang dapat diukur dengan angka dan dianalisis secara statistik. Metode penelitian yang digunakan adalah metode survei. Metode ini melibatkan pengambilan sampel dari populasi dengan menggunakan angket sebagai alat utama untuk mengumpulkan data. Tujuan utama metode survei adalah untuk menguji hubungan kausal antar variabel dan menjelaskan pengaruhnya.

Tempat penelitian adalah SMA Muhammadiyah 4 Kota Bengkulu yang berlokasi di Jalan Bali, Kp. Bali, Kecamatan Teluk Segara, Kota Bengkulu. Waktu penelitian berlangsung dari tanggal 23 April hingga 23 Mei 2024. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas 10, 11, dan 12 SMA Muhammadiyah 4 Kota Bengkulu yang berjumlah 251 siswa. Sampel penelitian diambil secara proporsional random sampling sebanyak 88 siswa, yang diharapkan mewakili keseluruhan populasi.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, dokumentasi, dan angket. Observasi dilakukan untuk mengamati dan mencatat secara tidak langsung perilaku siswa terkait penggunaan platform pembelajaran eduMu dan pengetahuan teknologi informasi. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data tertulis seperti arsip, foto, dan dokumen lainnya yang relevan dengan penelitian. Angket digunakan untuk mengumpulkan data secara langsung dari responden dengan menggunakan skala Likert untuk mengukur frekuensi dan tingkat pemahaman siswa.

Uji kualitas data dilakukan dengan uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas digunakan untuk mengukur ketepatan instrumen penelitian dalam mengungkapkan gejala yang diukur, sementara uji reliabilitas digunakan untuk mengukur konsistensi alat ukur. Analisis data dilakukan dengan menggunakan program SPSS. Uji normalitas menggunakan

Kolmogorov-Smirnov, uji homogenitas menggunakan Levene's test, dan uji linearitas dengan scatter plot untuk memastikan asumsi dasar analisis regresi terpenuhi.

Pengujian hipotesis penelitian dilakukan dengan uji F dan uji t untuk mengukur pengaruh simultan dan parsial variabel independen terhadap variabel dependen. Uji F digunakan untuk menguji hipotesis penelitian mayor, yaitu pengaruh simultan variabel independen terhadap variabel dependen. Uji t digunakan untuk menguji hipotesis penelitian minor, yaitu pengaruh parsial masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen. Koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk mengukur kontribusi variabel independen dalam menjelaskan variabilitas variabel dependen.

Analisis regresi linier berganda digunakan untuk memodelkan hubungan antara variabel independen (penggunaan platform pembelajaran eduMu dan pengetahuan teknologi informasi) dengan variabel dependen (hasil belajar siswa). Persamaan regresi yang digunakan adalah $Y = \beta_0 + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + e_1$, di mana Y adalah variabel dependen, X_1 dan X_2 adalah variabel independen, β_0 adalah intercept, β_1 dan β_2 adalah koefisien regresi, dan e_1 adalah kesalahan acak atau residual.

Hasil analisis regresi linier berganda akan memberikan estimasi nilai parameter berdasarkan data yang digunakan. Koefisien regresi menunjukkan seberapa besar pengaruh masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen. Semakin besar nilai koefisien, semakin besar pengaruh variabel tersebut terhadap variabel dependen. Selain itu, koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk mengukur seberapa baik model regresi menjelaskan variabilitas variabel dependen. Nilai R^2 yang mendekati 1 menunjukkan model yang baik dalam menjelaskan variabilitas variabel dependen.

Dalam penelitian ini, diharapkan penggunaan platform pembelajaran digital eduMu dan pengetahuan teknologi informasi memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan efisien, khususnya dalam memanfaatkan teknologi digital untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Penelitian ini juga memberikan rekomendasi bagi sekolah dan guru untuk lebih memanfaatkan platform pembelajaran digital dan meningkatkan pengetahuan teknologi informasi siswa. Dengan pemanfaatan teknologi yang tepat, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi pelajaran dan meningkatkan hasil belajarnya. Selain itu, penelitian ini juga memberikan dasar bagi penelitian lebih lanjut untuk mengkaji pengaruh faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dalam konteks pembelajaran digital.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan gambaran yang komprehensif tentang pengaruh penggunaan platform pembelajaran digital eduMu dan pengetahuan teknologi informasi terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan pendidikan yang lebih berkualitas dan relevan dengan perkembangan teknologi informasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Persamaan Analisis Regresi Berganda

Berdasarkan uji asumsi data yang telah dilakukan, diketahui bahwa dua model regresi tidak dapat multikolinieritas atau tidak terjadi saling berhubungan secara signifikan antara variabel bebas. Selain itu pula bahwa model regresi penelitian ini tidak terdapat heteroskedastisitas. Artinya bahwa data observasi tidak membentuk pola tertentu yang teratur atau variance residual dari suatu pengamatan ke pengamatan lain tetap dan tidak terjadi perbedaan variance. Selanjutnya, dalam model regresi penelitian ini uji normalitas membuktikan bahwa data dari variabel bebas dan variabel terikat berdistribusi normal. Hal ini ditunjukkan dalam grafik Histogram dan grafik Scatter plot bahwa data mengikuti pola distribusi normal yang menyebar di sekitar garis normalitas.

Dari keseluruhan uji asumsi data yang telah dilakukan, ternyata asumsi data penelitian memenuhi persyaratan untuk menggunakan persamaan regresi tersebut dalam penelitian ini sebagai berikut:

$$Y = -1,021 - 0,125X_1 + 0,221X_2$$

Untuk dapat mencari persamaan Regresi diperlukan data dengan satuan yang sama pada setiap variabel, maka digunakan pengubahan satuan dengan cara Zscore data pada variabel. Mengubah nilai pada setiap variabel menjadi Zscore peneliti menggunakan SPSS. 023. Pada persamaan ini, koefisien variabel $X_1 = -0,125$, koefisien variabel $X_2 = 0,221$. Nilai koefisien variabel tersebut menunjukkan besar dan arah dari pengaruh variabel X terhadap variabel Y . tanda positif menggambarkan tanda searah, sementara tanda negative menunjukkan arah yang saling berlawanan atau terjadinya penurunan nilai estimasi sebesar koefisien. Nilai konstanta $-1,021$ dalam persamaan ini, menjelaskan bahwa dalam kondisi tidak adanya pengaruh dari variabel bebas, besarnya variasi Y adalah $-1,021$.

Pada nilai koefisien X_1 dalam variabel Penggunaan Platform digital akan berpengaruh negative terhadap hasil belajar sebesar $-0,896$. Namun pada Pengetahuan teknologi Informasi (X_2) nilai koefisien berpengaruh secara positif terhadap kenaikan nilai terhadap hasil belajar (Y) sebesar $0,221$ dari nilai koefisien konstantanya. Keberartian besarnya pengaruh dari masing masing variabel bebas terhadap variabel terikat dalam analisis regresi penelitian ini akan dibahas dalam analisis Uji t pada bahasan Uji HipoPenelitian.

Uji F

Dimaksud dengan hipo Penelitian mayor dalam penelitian ini adalah melakukan pengujian hipoPenelitian statistic secara simultan atau bersamaan atas pengaruh antar keseluruhan variabel bebas terhadap variabel terikat. Pengujian ini menggunakan Uji F dengan kriteria uji, tidak dapat menerima H_0 jika nilai F hitung $> F$ tabel atau jika nilai signifikan nilai probabilitas (p) dari output SPSS pada analisis Uji F menunjukkan angka lebih kecil dari $0,01$. Proses perhitungan statistic dengan menggunakan SPSS pada penelitian ini diperoleh nilai F hitung dan taraf probabilitas (signifikasi), dalam tabel berikut:

tabel 1. Proses perhitungan statistic

- a. Predictors: (Constant), Zscore(X_2), Zscore(X_1)
Estimasi terhadap variabel Y (Hasil Belajar)

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	1.773	2	.886	.884	.417 ^b
Residual	85.227	85	1.003		
Total	87.000	87			

a. Dependent Variable: Zscore(Y)

b. Predictors: (Constant), Zscore(X2), Zscore(X1)

Untuk keperluan pengujian hipotesis penelitian mayor tersebut dilakukan prosedur sebagai berikut:

Estimasi regresi terhadap variabel Y, diperoleh nilai $F = 0,884$ dan probability (signifikansi) = $0,417$, dengan kriteria uji, H_0 diterima karena $p > 0,001$ dan $F_{hitung} < F_{tabel}$ pada taraf signifikansi 95%. maka nilai $F_{hitung} 0,884 < F_{tabel} 3,53$ pada $\alpha = 0,01$. Dari hasil pada tabel 4. 16 bahwasannya variabel Penggunaan Platform digital eduMu dan Pengetahuan Teknologi Informasi tidak berpengaruh terhadap Hasil Belajar pada siswa SMA Muhammadiyah 4 Kota Bengkulu.

Uji t

Berdasarkan uji F diatas telah jelas bahwa variabel Penggunaan Platform digital eduMu dan Pengetahuan Teknologi informasi tidak berpengaruh pada Hasil belajar. Namun apakah secara persial masing-masing variabel berpengaruh terhadap hasil belajar, berikut dilakukan pengujian hipotesis penelitian dengan uji t. yang dimaksud dalam penelitian ini adalah menguji hipotesis penelitian pengaruh antar variabel penggunaan Platform digital eduMu, Teknologi informasi terhadap Hasil belajar. Uji hipotesis penelitian dalam penelitian ini dilakukan terhadap hipotesis penelitian statistik dengan kriteria uji sebagai berikut “Tidak dapat menerima H_0 , jika taraf probabilitas $< 0,01$ atau jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan signifikansi 95%. Data tabel berikut adalah nilai t hitung dan taraf probabilitas (signifikansi) hasil analisis regresi

Tabel 2. Nilai T Hitung Dan Taraf Probabilitas (Signifikasi) Hasil Analisis Regresi

Coefficients^a Y (Hasil Belajar)

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	-1.021E-16	.107		.000	1.000
Zscore(X1)	-.125	.177	-.125	-.706	.482

Zscore(X2)	.221	.177	.221	1.244	.217
----------------	------	------	------	-------	------

a. Dependent Variable: Zscore(Y)

Hasil analisis dari tabel 4. 17 uji t1 diperoleh t hitung = -0,706 dan p=0,482, dengan kriteria. Uji, Ho tidak dapat diterima jika $p < 0,01$ atau t hitung > t tabel pada taraf signifikansi 95%. maka $p > 0,01$ dan t hitung -0,706 < t tabel 1,98 pada $\alpha = 0,01$. Dari hasil uji tersebut variabel Platform Pembelajaran digital eduMu tidak signifikan dan tidak berpengaruh terhadap Hasil belajar Siswa SMA Muhammadiyah 4 kota Bengkulu.

Kemudian, hasil analisis t2 diperoleh t hitung = 1,244 dan p=0,217, dengan kriteria. Uji, Ho tidak dapat diterima jika $p < 0,01$ atau t hitung > t tabel pada taraf signifikansi 95% maka hasil uji nilai $p > 0,01$ dan t hitung 1,244 < t tabel 1,98 pada $\alpha = 0,01$. Dari hasil uji tersebut variabel Pengetahuan Teknologi Informasi tidak signifikan dan tidak berpengaruh terhadap Hasil belajar Siswa SMA Muhammadiyah 4 kota Bengkulu.

Uji Koefisien Determinasi (R²)

Selanjutnya nilai R (koefisien korelasi) hasil analisis data pada persamaan regresi dalam estimasi terhadap variabel Y dapat terlihat dalam tabel berikut:

Tabel 3. Analisis Data Pada Persamaan Regresi Dalam Estimasi Terhadap Variabel Y

Variabel Estimasi Y (Hasil Belajar)

Model	R	R Squar e	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.143 ^a	.020	-.003	1.00133539

a. Predictors: (Constant), Zscore(X2), Zscore(X1)

Korelasi (R) menunjukkan kuatnya hubungan antara variabel terikat dengan variabel bebas, sedangkan koefisien determinasi square (R²) dan (Adjusted R²) menunjukkan besarnya variasi pada variabel terikat yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Adjusted R² biasanya yang utama digunakan dalam model analisis regresi multi variant. Penggunaan koefisien determinasi (Adjusti R²) lebih menggambarkan fleksibilitas estimasi.

Dalam pengamatan regresi estimasi terhadap variabel Y, kuatnya hubungan antar variabel Hasil belajar terhadap penggunaan Platform digital eduMu dan pengetahuan Teknologi informasi ditunjukan dengan besar nilai koefisien R sebesar 0,143. Besar nilai tersebut menunjukkan kuatnya hubungan antara variabel penggunaan Platform digital eduMu dan Pengetahuan Teknologi infomasi terhadap hasil belajar . selanjutnya besarnya nilai koefisien determinasi Adjusted R² = -0,003, menjelaskan bahwa variasi nilai pada hasil belajar ditentukan oleh pengaruh variabel penggunaan Platform digital eduMu dan Pengetahuan Teknologi informasi sebesar 0,3%. Selebihnya 99,7% disebabkan oleh faktor lain diluar model persamaan penelitian.

Nilai Adjusted R² dari dua persamaan regresi dalam penelitian ini dapat dikatagorikan kecil, namun apakah nilai-nilai tersebut cukup berarti perlu dilakukan pengujian hipoPenelitian secara simultan dengan uji F.

Pengaruh Variabel Penggunaan Platform Digital eduMu Terhadap Pengetahuan Teknologi Informasi.

Variabel Penggunaan Platform digital eduMu dan Pengetahuan Teknologi Informasi tidak berpengaruh terhadap Hasil Belajar pada siswa SMA Muhammadiyah 4 Kota Bengkulu. Hasil perhitungan statistis yang didapat dari Uji F pada penelitian ini adalah diperoleh nilai $F = 0,884$ dan probability (signifikansi) = $0,417$, dengan kriteria uji, H_0 diterima Karena $p > 0,001$ dan $F \text{ hitung} < F \text{ tabel}$ pada taraf signifikansi 95% . maka nilai $F \text{ hitung } 0,884 < F \text{ tabel } 3,53$ pada $\alpha = 0,01$. Hal ini dikuatkan berdasarkan Teori Beban Kognitif (Cognitive Load Theory), Menurut teori ini, jika platform pembelajaran menambah beban kognitif yang berlebihan, seperti antarmuka yang rumit atau navigasi yang sulit, hal ini dapat mengurangi efektivitas belajar. Siswa mungkin menjadi lebih fokus pada bagaimana menggunakan platform dari pada pada konten yang dipelajari. Hasil pembuktian ini bertolak belakang dengan penelitin sebelumnya yang dilakukan oleh miswan bahwasanya ada pengaruh positif dan signifikan dalam penggunaan elearning dan kemampuan teknologi informasi siswa dalam meningkatkan hasil belajar.

Pengaruh Variabel Platform Pembelajaran Digital eduMu Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Muhammadiyah 4 kota Bengkulu.

variabel Platform Pembelajaran digital eduMu tidak berpengaruh terhadap Hasil belajar Siswa SMA Muhammadiyah 4 kota Bengkulu. Hasil perhitungan statistis yang didapat dari uji t pada penelitian ini adalah diperoleh $t \text{ hitung} = -0,706$ dan $p = 0,482$, dengan kriteria. Jika $p < 0,01$ atau $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ pada taraf signifikansi 95%. maka $p > 0,01$ dan $t \text{ hitung } -0,706 < t \text{ tabel } 1,98$ pada $\alpha = 0,01$. Hal ini dikuatkan berdasarkan Teori Kesenjangan Digital (Digital Divide Theory), Teori ini menggaris bawahi bahwa perbedaan dalam akses dan keterampilan teknologi dapat memengaruhi efektivitas penggunaan platform pembelajaran. Siswa yang tidak memiliki akses yang memadai ke teknologi atau yang tidak terbiasa menggunakan teknologi mungkin tidak mendapatkan manfaat yang sama dari platform pembelajaran. Hasil ini bertolak belakang dengan penelitian yang dilakukan oleh kurniasih dan Nursywan yang mengemukakan bahwa penggunaan Platform ICT berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar.

Pengaruh Variabel Pengetahuan Teknologi Informasi Terhadap Hasil Belajar.

Variabel Pengetahuan Teknologi Informasi tidak signifikan dan tidak berpengaruh terhadap Hasil belajar Siswa SMA Muhammadiyah 4 kota Bengkulu. Hasil perhitungan statistis yang didapat dari uji t pada penelitian ini adalah diperoleh $t \text{ hitung} = 1,244$ dan $p = 0,217$, dengan kriteria. Jika $p < 0,01$ atau $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ pada taraf signifikansi 95% maka hasil uji nilai $p > 0,01$ dan $t \text{ hitung } 1,244 < t \text{ tabel } 1,98$ pada $\alpha = 0,01$. Hal ini dikuatkan berdasarkan Teori Resistensi terhadap Perubahan (Lewin), Menurut teori ini, individu atau kelompok mungkin menolak atau enggan menggunakan teknologi baru karena berbagai alasan seperti ketidaknyamanan, ketidakpastian, atau kebiasaan lama. Jika siswa atau guru tidak menerima atau menggunakan platform pembelajaran secara efektif, maka platform tersebut tidak akan berpengaruh terhadap hasil belajar . Hasil pembuktian ini didukung oleh penelitian sebelumnya oleh Kurnia Dila Oktaviawati, Zulhini, Ikrima Mailani bahwasanya pengetahuan teknologi informasi berupa smartphone tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis dan pembahasan pada Bab IV, hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

(1) Bahwa secara bersama-sama Penggunaan Platform digital eduMu dan Pengetahuan Teknologi informasi tidak berpengaruh terhadap Hasil belajar. Selanjutnya dalam analisis parsial bahwa antara Penggunaan Platform digital eduMu dapat disimpulkan sebagai berikut : (2) Bahwa Penggunaan Platform Pembelajaran digital eduMu tidak berpengaruh terhadap Hasil belajar. Hasil analisis diperoleh t hitung = -0,706 dan $p=0,482$, dengan kriteria. Uji, H_0 tidak dapat diterima jika $p<0,01$ atau t hitung $> t$ tabel pada taraf signifikansi 95% maka hasil uji terhadap H_0 dinyatakan dapat diterima sebab $p>0,01$ dan t hitung $-0,706 < t$ tabel 1,98 pada $\alpha = 0,05$. Dari hasil uji tersebut maka H_a ditolak dan berarti bahwa Penggunaan Platform Pembelajaran digital eduMu tidak signifikan dan tidak berpengaruh terhadap Hasil belajar Siswa SMA Muhammadiyah 4 kota Bengkulu. (3) Bahwa Pengetahuan Teknologi informasi tidak berpengaruh terhadap Hasil belajar. Hasil analisis diperoleh t hitung = 1,244 dan $p=0,217$, dengan kriteria. Uji, H_0 tidak dapat diterima jika $p<0,01$ atau t hitung $> t$ tabel pada taraf signifikansi 95% maka hasil uji terhadap H_0 dinyatakan dapat diterima sebab $p>0,01$ dan t hitung $1,244 < t$ tabel 1,98 pada $\alpha = 0,01$. Dari hasil uji tersebut maka H_a ditolak dan berarti bahwa Pengetahuan Teknologi Informasi tidak signifikan dan tidak berpengaruh terhadap Hasil belajar Siswa SMA Muhammadiyah 4 kota Bengkulu

DAFTAR PUSTAKA

- Aidah. S. "Pemanfaatan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Di STIA Al Gazali Barru (Suatu Studi Terhadap Pemanfaatan Model E-Learning Berbasis Software Claroline)." *Meraja Journal* 2, no. 1 (2019): 1–12. <https://merajajournal.com/index.php/mrj/article/view/20/17>.
- Alfarizi, S, and A Prapanca. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran 3D Di SMKN 2 Surabaya." *IT-Edu: Jurnal Information Technology* 05 (2020): 693–701.
- Andrade, Chittaranjan. "The Inconvenient Truth About Convenience and Purposive Samples." *Indian Journal of Psychological Medicine* 43, no. 1 (2021): 86–88. <https://doi.org/10.1177/0253717620977000>.
- Ariyana, Ariyana, Nori Anggraini, and Lusi Apriliani. "Strategi Penerapan Model Pembelajaran Guru Penggerak Merdeka Belajar Dalam Memotivasi Siswa Menjadi AKBIF (Aktif, Kreatif, Berpikir Kritis & Kolaboratif)." *Seminar Nasional SAGA# 4 (Sastra, Pedagogik, Dan Bahasa)* 4, no. 1 (2022): 194–204.
- Dalimunthe, Hery Fadly, and Pastima Simanjuntak. "Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality." *Computer and Science Industrial Engineering (COMASIE)* 9, no. 2 (2023): 24–31. <https://doi.org/10.33884/comasiejournal.v9i2.7624>.
- Hikmawati, Sholihatul Atik. "Pendekatan Dan Model-Model Pengembangan Kurikulum Bahasa Arab Pada Madrasah/Sekolah Di Indonesia." *Jurnal Ihtimam* 1, no. 2 (2018): 203–18. <https://doi.org/10.36668/jih.v1i2.170>.

- Mulawarman, Widyatmike Gede, and Nanda Noviyanti. "Manajemen Bahasa Penulisan Proposal Mahasiswa Non Kebahasaan: The Language Management of Writing Proposals of Non-Language Students." *Diglosia* 3, no. 1 (2020): 53–64.
- Ni'mah, Ulyn, Ali Bowo Tjahjono, and Ghofat Shidiq. "Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar Pendidikan Agama Islam." *Conference on Islamin Studies (CoIS)*, 2019, 326–40.
- Rahmadi, Imam Fitri, Khaerudin Khaerudin, and Cecep Kustandi. "Kebutuhan Sumber Belajar Mahasiswa Yang Mendukung Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Perguruan Tinggi." *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan* 20, no. 2 (2018): 120–36. <https://doi.org/10.21009/jtp.v20i2.8620>.
- Ratnawati, Siti Rohmaturrosyidah, and Wilis Werdiningsih. "Pemanfaatan E-Learning Sebagai Inovasi Media Pembelajaran PAI Di Era Revolusi Industri 4.0." *Belajea; Jurnal Pendidikan Islam* 5, no. 2 (2020): 199. <https://doi.org/10.29240/belajea.v5i2.1429>.
- Septina, Nora, Farida Farida, and Komarudin Komarudin. "Pengembangan Lembar Kerja Siswa Dengan Pendekatan Saintifik Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah." *Jurnal Tatsqif* 16, no. 2 (2018): 160–71. <https://doi.org/10.20414/jtq.v16i2.200>.
- Sidiq, Asah Wiari, and Muryanto Agus Nuswantoro. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran (E-Learning) Dan Motivasi Terhadap Prestasi Belajar Bagi Mahasiswa S1 Akuntansi FE Universitas Semarang." *Solusi* 19, no. 2 (2021): 15–27. <https://doi.org/10.26623/slsi.v19i2.3047>.