



## **Hubungan Platform Digital dan Motivasi Belajar terhadap Capaian Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa SMA**

**Ridwan Faqih Sihono<sup>✉</sup>, Suwadi<sup>2</sup>**  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia<sup>1,2</sup>  
e-mail : [25204011025@student.uin-suka.ac.id](mailto:25204011025@student.uin-suka.ac.id)<sup>1</sup>, [suwadi@uin-suka.ac.id](mailto:suwadi@uin-suka.ac.id)<sup>2</sup>

### **Abstrak**

Perkembangan teknologi digital telah mendorong pemanfaatan berbagai platform digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Namun, efektivitas penggunaan platform digital dan tingkat motivasi belajar siswa dalam mendukung capaian belajar masih perlu dikaji. Penelitian ini bertujuan mengetahui hubungan platform digital dan motivasi belajar dengan capaian belajar siswa pada pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Sentolo. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional dengan subjek 58 siswa kelas X. Pengumpulan data menggunakan angket yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data menggunakan uji Korelasi Rank Spearman. Hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan positif dan signifikan antara platform digital dengan capaian belajar sebesar 0,710 dan motivasi belajar dengan capaian belajar sebesar 0,670. Dengan demikian, penggunaan platform digital dan motivasi belajar berkontribusi terhadap peningkatan capaian belajar siswa pada pembelajaran PAI. Temuan ini mengindikasikan bahwa optimalisasi pemanfaatan platform digital dan peningkatan motivasi belajar perlu menjadi perhatian guru, sekolah, dan pengembang platform untuk mendukung peningkatan capaian belajar siswa.

**Kata Kunci:** Platform digital, Motivasi Belajar, Capaian belajar siswa, Pendidikan Agama Islam, Korelasi Rank Spearman

### **Abstract**

*This study aims to determine the relationship between digital platforms and learning motivation with students' learning achievement in Islamic Religious Education (PAI) at SMA Negeri 1 Sentolo. The study employed a quantitative correlational approach involving 58 tenth-grade students as research participants. Data were collected using questionnaires that had been tested for validity and reliability. Data analysis was conducted using the Spearman Rank Correlation test. The results showed a positive and significant relationship between digital platforms and learning achievement, with a correlation coefficient of 0.710, and between learning motivation and learning achievement, with a correlation coefficient of 0.670. Therefore, the use of digital platforms and learning motivation contribute to improving students' learning achievement in Islamic Religious Education (PAI).*

**Keywords:** Digital Platforms, Learning Motivation, Learning Achievement, Islamic Religious Education (PAI), Spearman Rank Correlation

Copyright (c) 2026 Ridwan Faqih Sihono, Suwadi

✉ Corresponding author :

Email : [25204011025@student.uin-suka.ac.id](mailto:25204011025@student.uin-suka.ac.id)

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v8i3.9176>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Vol 8 No 3 Bulan Juni 2026

p-ISSN 2656-8063 e-ISSN 2656-8071

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Penggunaan platform digital dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan interaksi belajar, akses terhadap materi, serta efektivitas asesmen siswa (Sa'diah & Harahap, 2025). Selain itu, motivasi belajar juga menjadi faktor penting yang memengaruhi capaian siswa dalam mencapai capaian belajar yang optimal. Oleh karena itu, integrasi platform digital dan motivasi belajar menjadi dua aspek penting dalam meningkatkan kualitas capaian asesmen siswa, khususnya pada mata pelajaran PAI (Azzahra & Prasetyo, 2024).

Secara faktual, penggunaan platform digital di tingkat SMA saat ini sudah menjadi bagian dari proses pembelajaran sehari-hari. Banyak sekolah telah memanfaatkan berbagai aplikasi pembelajaran untuk mendukung kegiatan belajar mengajar, baik dalam penyampaian materi maupun dalam pelaksanaan asesmen. (Kuntari, 2023) Di sisi lain, motivasi belajar siswa menunjukkan kondisi yang beragam, di mana sebagian siswa memiliki semangat belajar yang tinggi, sementara sebagian lainnya cenderung pasif dan kurang terlibat dalam pembelajaran, terutama pada pembelajaran berbasis digital (As Syafaatussalimah & Deandra Eka Salsabilla, 2025).

Namun, meskipun penggunaan platform digital dalam pembelajaran PAI sudah cukup luas, tidak semua siswa mampu memanfaatkannya secara optimal. Masih ditemukan siswa yang hanya sekadar mengakses platform tanpa keterlibatan aktif dalam memahami materi. Selain itu, motivasi belajar yang rendah juga menjadi kendala dalam mencapai capaian belajar yang maksimal. Kondisi ini menyebabkan capaian belajar siswa masih belum menunjukkan merata dan optimal.

Permasalahan tersebut menjadi penting untuk diteliti karena penggunaan platform digital dan motivasi belajar diduga memiliki keterkaitan dengan capaian asesmen siswa. Dengan memahami hubungan antar variabel tersebut, diharapkan dapat diperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai faktor-faktor yang memengaruhi capaian asesmen PAI di SMA, sehingga dapat menjadi dasar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Setiariny, 2023).

Berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan platform digital memiliki hubungan positif dengan peningkatan kualitas pembelajaran, keterlibatan siswa, dan capaian belajar. Penelitian mengenai lingkungan pembelajaran digital menunjukkan bahwa kualitas platform pembelajaran daring berpengaruh terhadap student engagement melalui peningkatan pengalaman belajar dan dukungan lingkungan belajar yang lebih interaktif (Vo & Ho, 2024). Selain itu, pemanfaatan teknologi dan media digital dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran, memperluas akses siswa terhadap sumber belajar, serta mendukung terciptanya pengalaman belajar yang lebih fleksibel dan bermakna (Janson & Janke, 2024). Di sisi lain, sejumlah studi juga menemukan bahwa motivasi belajar merupakan prediktor penting terhadap ketercapaian akademik siswa karena memengaruhi intensitas, ketekunan, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Strobel dkk., 2024). Penelitian-penelitian internasional di bidang teknologi pendidikan juga menegaskan bahwa digital learning platforms dapat meningkatkan student engagement dan academic achievement apabila didukung oleh motivasi belajar yang memadai (Wei dkk., 2024).

Meskipun demikian, hasil penelitian terdahulu masih menunjukkan beberapa keterbatasan. Pertama, sebagian besar penelitian hanya menguji pengaruh platform digital terhadap capaian belajar tanpa mempertimbangkan peran motivasi belajar sebagai faktor yang berhubungan secara simultan dengan capaian belajar akademik (Kaliisa dkk., 2024). Kedua, penelitian mengenai platform digital dan motivasi belajar lebih banyak dilakukan pada mata pelajaran umum atau pendidikan tinggi, sedangkan kajian pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat SMA masih relatif terbatas (Deviyanti, 2025). Ketiga, sebagian penelitian berfokus pada efektivitas penggunaan media atau aplikasi tertentu, seperti LMS, MOOCs, atau gamifikasi pembelajaran, namun belum banyak yang mengkaji hubungan antara intensitas penggunaan platform digital, motivasi belajar, dan capaian belajar siswa dalam konteks pembelajaran PAI secara bersamaan (Aziz &

Taqwa, 2025). Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (*research gap*) yang masih memerlukan kajian lebih lanjut.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan (*novelty*) dalam tiga aspek. Pertama, penelitian ini mengintegrasikan variabel platform digital dan motivasi belajar secara simultan dalam menjelaskan capaian belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Kedua, penelitian dilakukan pada konteks pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Sentolo yang memiliki karakteristik berbeda dibandingkan penelitian sebelumnya yang umumnya dilakukan pada mata pelajaran umum. Ketiga, penelitian ini menggunakan pendekatan korelasional untuk memberikan gambaran empiris mengenai kekuatan hubungan antar variabel dalam lingkungan pembelajaran digital yang semakin berkembang di era transformasi pendidikan. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperkaya kajian mengenai teknologi pendidikan, tetapi juga memberikan kontribusi khusus pada pengembangan pembelajaran PAI berbasis digital.

Secara teoretis, penelitian ini didukung oleh berbagai studi mutakhir yang menunjukkan bahwa platform digital dapat meningkatkan aksesibilitas pembelajaran, interaktivitas, dan kemandirian belajar siswa (Wong & Hughes, 2023), sementara motivasi belajar berperan sebagai faktor psikologis yang memengaruhi keterlibatan belajar dan ketercapaian akademik siswa (Strobel dkk., 2024). Oleh karena itu, pemahaman mengenai hubungan antara platform digital, motivasi belajar, dan capaian belajar menjadi penting untuk menghasilkan strategi pembelajaran PAI yang lebih efektif, adaptif, dan sesuai dengan tuntutan era digital.

Penelitian ini penting dilakukan untuk memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran PAI yang lebih efektif, khususnya dalam pemanfaatan platform digital yang tidak hanya bersifat administratif, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif.

Dengan demikian, penelitian mengenai hubungan penggunaan platform digital dalam pembelajaran PAI dan motivasi belajar dengan capaian belajar siswa di SMA menjadi relevan untuk dilakukan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai keterkaitan antar variabel tersebut serta memberikan solusi dalam meningkatkan kualitas hasil asesmen siswa secara lebih optimal.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian bertujuan mengukur hubungan antara platform digital, motivasi belajar, dan capaian belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) melalui data numerik yang dianalisis menggunakan teknik statistik. Menurut Sugiyono, penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan filsafat positivisme yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan memanfaatkan instrumen penelitian dan analisis data statistik (Sugiyono, 2021).

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Sentolo dengan subjek penelitian siswa kelas X yang mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Jumlah responden penelitian sebanyak 58 siswa. Variabel penelitian terdiri atas platform digital sebagai variabel bebas pertama ( $X_1$ ), motivasi belajar sebagai variabel bebas kedua ( $X_2$ ), dan capaian belajar siswa sebagai variabel terikat ( $Y$ ). Menurut Arikunto, variabel penelitian merupakan objek atau fokus yang menjadi perhatian dalam suatu penelitian (Suharsimi Arikunto, 2006).

Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan angket tertutup dengan skala Likert lima tingkat, yaitu sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, persepsi, dan pendapat responden terhadap suatu objek penelitian (Riduwan, 2015). Instrumen platform digital disusun berdasarkan indikator aksesibilitas penggunaan platform, kemudahan penggunaan, intensitas penggunaan, interaktivitas pembelajaran, dan pemanfaatan fitur pembelajaran digital. Instrumen motivasi belajar disusun berdasarkan indikator ketekunan belajar, minat belajar, dorongan berprestasi, keterlibatan dalam pembelajaran, dan orientasi tujuan belajar. Sementara itu, instrumen capaian belajar disusun berdasarkan

indikator kompetensi pembelajaran yang meliputi penguasaan materi, penyelesaian tugas, partisipasi dalam pembelajaran, dan capaian belajar siswa.

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan menggunakan korelasi Product Moment Pearson untuk mengetahui tingkat ketepatan instrumen dalam mengukur variabel penelitian. Menurut Arikunto, instrumen yang valid mampu mengukur apa yang seharusnya diukur (Suharsimi Arikunto, 2006). Selanjutnya, uji reliabilitas dilakukan menggunakan koefisien Cronbach's Alpha untuk mengetahui konsistensi instrumen penelitian. Instrumen dinyatakan reliabel apabila memiliki nilai Cronbach's Alpha lebih dari 0,70 (Saifuddin Azwar, 2015). Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh item yang digunakan dalam penelitian memenuhi kriteria validitas, sedangkan hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa seluruh instrumen memiliki nilai Cronbach's Alpha di atas 0,70 sehingga layak digunakan sebagai alat pengumpulan data.

Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan karakteristik data melalui nilai minimum, maksimum, rata-rata, standar deviasi, dan distribusi kategori masing-masing variabel. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data terlebih dahulu diuji menggunakan uji normalitas dan uji linearitas sebagai uji prasyarat analisis.

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa tidak seluruh variabel penelitian berdistribusi normal, sehingga asumsi normalitas untuk analisis parametrik tidak terpenuhi. Sementara itu, hasil uji linearitas menunjukkan bahwa hubungan antara platform digital dengan capaian belajar serta hubungan antara motivasi belajar dengan capaian belajar bersifat linear. Berdasarkan hasil uji prasyarat tersebut, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Korelasi Rank Spearman. Teknik ini dipilih karena sesuai untuk menganalisis hubungan antar variabel pada data yang tidak memenuhi asumsi normalitas (Sugiyono, 2021). Analisis dilakukan untuk mengetahui arah dan kekuatan hubungan antara platform digital dengan capaian belajar, motivasi belajar dengan capaian belajar, serta hubungan antara platform digital dan motivasi belajar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

### Hasil Penelitian

#### Validitas

Perhitungan tersebut dilakukan menggunakan bantuan program *SPSS 26 for windows*. Sebagai kriteria pemilihan item berdasar korelasi item-total, biasanya digunakan batasan  $r_{ix} \geq 0,30$ . Semua item yang mencapai koefisien korelasi minimal 0,30 daya bedanya dianggap memuaskan. Jika nilai  $< 0,30$  maka item tidak valid tidak memuaskan. Apabila jumlah item yang dihasilkan tidak mencukupi jumlah yang diinginkan, dapat mempertimbangkan untuk menurunkan sedikit batas kriteria 0,30 menjadi 0,25 sehingga jumlah item yang diinginkan dapat tercapai. Dari perhitungan yang telah dilakukan, diperoleh hasil analisis pada masing-masing item. (Saifuddin Azwar, 2015) Secara lebih rinci hasil perhitungan terlampir. Secara ringkasnya peneliti jabarkan sebagai berikut.

**Tabel 1. Uji Validitas Palatform Digital**

Item-Total Statistics		
	Corrected Item-Total Correlation	Keterangan
X01	0,153	Tidak valid
X02	0,473	valid
X03	0,222	Tidak valid
X04	0,250	valid
X05	0,361	valid
X06	0,450	valid
X07	0,188	Tidak valid
X08	0,264	valid
X09	0,440	valid

<b>Item-Total Statistics</b>		
<b>Corrected Item-Total Correlation</b>	<b>Keterangan</b>	
X10	0,428	valid
X11	0,440	valid
X12	0,354	valid
X13	0,478	valid
X14	0,491	valid
X15	0,330	valid
X16	0,208	Tidak valid
X17	0,384	valid
X18	0,245	Tidak valid
X19	0,406	valid
X20	0,335	valid
X21	0,238	Tidak valid
X22	0,482	valid
X23	0,445	valid
X24	0,204	Tidak valid
X25	0,300	valid
X26	0,268	valid
X27	0,137	Tidak valid
X28	0,390	valid
X29	0,070	Tidak valid
X30	0,337	valid

Berdasar tabel di atas diketahui dari 30 item pernyataan dalam angket Platform Digital, 22 item pernyataan dinyatakan valid karena mencapai koefisien korelasi minimal 0,25 dan 8 item dinyatakan tidak valid karena tidak mencapai koefisien korelasi 0,25. Nilai koefisien korelasi yang valid berkisar antara yaitu antara 0,250 – 0,491.

**Tabel 2. Hasil Uji Validitas Motivasi Belajar**

<b>Item-Total Statistics</b>		
<b>Corrected Item-Total Correlation</b>	<b>Keterangan</b>	
X201	0,242	Tidak valid
X202	0,390	valid
X203	0,256	valid
X204	0,379	valid
X205	0,372	valid
X206	0,325	valid
X207	0,503	valid
X208	0,445	valid
X209	0,343	valid
X210	0,116	Tidak valid
X211	0,420	valid
X212	0,214	Tidak valid
X213	0,244	Tidak valid
X214	0,362	valid
X215	0,517	valid
X216	0,215	Tidak valid
X217	0,277	valid
X218	0,467	valid
X219	0,385	valid
X220	0,411	valid
X221	0,348	valid
X222	0,421	valid

<b>Item-Total Statistics</b>		
	<b>Corrected Item-Total Correlation</b>	<b>Keterangan</b>
X223	0,548	valid
X224	0,344	valid
X225	0,372	valid
X226	0,325	valid
X227	0,503	valid
X228	0,518	valid
X229	0,343	valid
X230	0,465	valid

Berdasar tabel diatas diketahui dari 30 item pernyataan dalam angket motivasi belajar, 25 item pernyataan dinyatakan valid karena mencapai koefisien korelasi minimal 0,25 dan 5 item dinyatakan tidak valid karena tidak mencapai koefisien korelasi 0,25. Nilai koefisien korelasi yang valid berkisar antara yaitu antara 0,256 – 0,548.

**Tabel 3. Hasil Uji Validitas Hasil Belajar**

<b>Item-Total Statistics</b>		
	<b>Corrected Item-Total Correlation</b>	<b>Keterangan</b>
Y01	0,338	valid
Y02	0,187	Tidak Valid
Y03	0,394	valid
Y04	0,302	valid
Y05	0,182	Tidak Valid
Y06	0,230	Tidak Valid
Y07	0,543	valid
Y08	0,355	valid
Y09	0,284	valid
Y10	0,418	valid
Y11	0,597	valid
Y12	0,329	valid
Y13	0,241	Tidak Valid
Y14	0,484	valid
Y15	0,406	valid
Y16	0,380	valid
Y17	0,304	valid
Y18	0,439	valid
Y19	0,452	valid
Y20	0,103	Tidak Valid
Y21	0,230	Tidak Valid
Y22	0,533	valid
Y23	0,308	valid
Y24	0,284	valid
Y25	0,418	valid
Y26	0,478	valid
Y27	0,329	valid
Y28	0,198	Tidak Valid
Y29	0,445	valid
Y30	0,393	valid

Berdasar tabel diatas diketahui dari 30 item pernyataan dalam angket capaian belajar, 23 item pernyataan dinyatakan valid karena mencapai koefisien korelasi minimal 0,25 dan 7 item dinyatakan tidak valid karena tidak mencapai koefisien korelasi 0,25. Nilai koefisien korelasi yang valid berkisar antara yaitu antara 0,284 – 0,597.

### Uji Reabilitas

Reliabilitas adalah serangkaian pengukuran atau serangkaian alat ukur. Hal tersebut bisa berupa pengukuran dari alat ukur yang sama (tes dengan tes ulang) akan memberikan hasil yang sama, atau untuk pengukuran yang lebih subjektif, apakah dua orang penilai memberikan skor yang mirip (reliabilitas antar penilai). Reliabilitas tidak sama dengan validitas. Artinya pengukuran yang dapat diandalkan akan mengukur secara konsisten, tapi belum tentu mengukur apa yang seharusnya diukur. (Saifuddin Azwar, 2022)

Dalam penelitian ini, untuk menguji reliabilitas instrumen yaitu menggunakan pendekatan pengukuran satu kali dengan menggunakan teknik koefisien alpha ( $\alpha$ ). (Sumadi Suryabrata, 2005) Untuk menghitung koefisien reliabilitas alpha diperoleh lewat penyajian satu bentuk skala yang dikenakan hanya sekali saja pada sekelompok responden (*single-trial administration*).

Koefisien reliabilitas mencerminkan hubungan skor skala dengan skor sesungguhnya. Menurut Kaplan yang dikutip dari Widodo, untuk mengetahui apakah instrumen tersebut reliabel atau tidak, langkah selanjutnya adalah mengonsultasikan dengan harga kritik atau standar reliabilitas. Harga kritik untuk reliabilitas instrumen adalah 0,7. (Eko Putra Widodo, 2012) Artinya suatu instrumen dikatakan reliabel jika mempunyai nilai koefisien Alpha sekurang-kurangnya 0,7. Uji reliabilitas ini dilakukan dengan bantuan program SPSS 26 for windows.

**Tabel 4. Hasil uji Reabilitas Platform Digital**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,814	22

Berdasar tabel di atas, diketahui bahwa hasil uji reabilitas dari Platform digital sebesar 0,814. Karena batasan minimal uji reabilitas itu minimal bisa dikatakan reliabel 0,7. Karena lebih dari 0,7 maka dinyatakan reliabel.

**Tabel 5. Hasil Uji Reabilitas Motivasi Belajar**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,850	24

Berdasar tabel di atas, diketahui bahwa hasil uji reabilitas dari Motivasi Belajar sebesar 0,850. Karena batasan minimal uji reabilitas itu minimal bisa dikatakan reliabel 0,7. Karena lebih dari 0,7 maka dinyatakan reliabel.

**Tabel 6. Hasil Uji Reabilitas Capaian Belajar**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,848	23

Berdasar tabel diatas, diketahui bahwa hasil uji reabilitas dari capaian Belajar sebesar 0,848. Karena batasan minimal uji reabilitas itu minimal bisa dikatakan reliabel 0,7. Karena lebih dari 0,7 maka dinyatakan reliabel.

### Deskripsi Tingkat Platform Digital Siswa Kelas 10 SMA N 1 Sentolo

Data Platform Digital Siswa Kelas 10 SMA N 1 Sentolo diperoleh dari angket Platform Digital yang diisi oleh sampel. Angket Platform Digital ini menggunakan lima alternatif jawaban 1, 2, 3, 4, 5. ketentuan skor 1 (Sangat Tidak Setuju), 2 (Tidak), 3 (Ragu-Ragu), 4 (Setuju), dan 5 (Sangat Setuju).

**Tabel 7. Analisis Deskriptif Statistik**

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Platform Digital	58	27	88	72,93	11,765
Valid N (listwise)	58				

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai rata-rata (*Mean*) 72,93, nilai tertinggi (*maximum*) 88, nilai terendah (*minimum*) 27, dan standar deviasi (*Std. Deviation*) 11,765. Penggolongan Platform Digital Siswa Kelas 10 menggunakan nilai *mean* dan standar deviasi yang didapatkan dari alat ukur yang telah dibuat. Data skor pada skala Platform Digital terdiri dari 22 item pernyataan yang valid. Setiap item pernyataan diberi skor (1-5), maka nilai terkecil  $22 \times 1 = 22$  dan skor terbesar  $5 \times 22 = 110$ , maka rentangan skor jarak sebarannya adalah  $110 - 22 = 88$ . Dengan demikian dibagi dalam 6 standar deviasi ( $\alpha$ ) sehingga  $88 : 6 = 15$  (dibulatkan) dan mean teoritisnya adalah  $\mu = 22 \times 3 = 66$ .

**Tabel 8. Rumus Kategorisasi** (Saifuddin Azwar, 2022)

No.	Rumus	Kategori
1	$X < (\mu - 1,0 \alpha)$	rendah
2	$(\mu - 1,0 \alpha) \leq X < (\mu + 1,0 \alpha)$	sedang
3	$(\mu + 1,0 \alpha) \leq X$	tinggi

**Tabel 9. Penjabaran Kategorisasi**

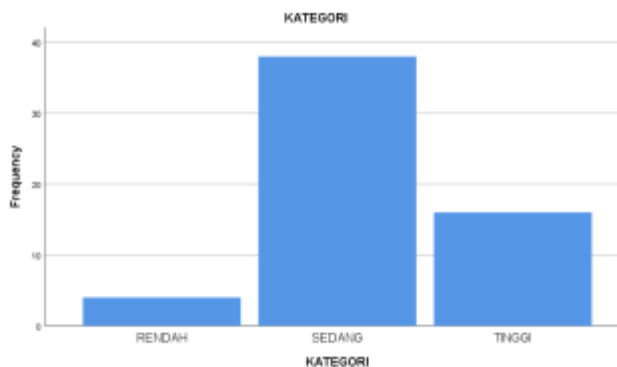
No.	Rumus	Kategori
1	$X < (66 - 1,0 (12)) = 66 - 12 = 54$	rendah
2	$54 \leq X < ((66 + 1,0 (12)) = 66 + 12 = 78$ $= 54 \leq X < 78$	sedang
3	$((66 + 1,0 (12)) \leq X = 66 + 12 = 78$	tinggi

**Tabel 10. Kriteria Skor Kategorisasi**

No.	Batas Skor	Kategori
1	$X < 54$	rendah
2	$54 \leq X < 78$	sedang
3	$78 \leq X$	tinggi

**Tabel 11. Distribusi Platform Digital**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Rendah	4	6.9	6.9	6.9
Sedang	38	65.5	65.5	72.4
Tinggi	16	27.6	27.6	100.0
Total	58	100.0	100.0	



**Grafik 1. Kategori Platform Digital**

Berdasarkan tabel dan diagram diatas diketahui bahwasanya tingkat Platform Digital siswa kelas 10 SMA N 1 Sentolo memiliki kategori rendah dengan jumlah 4 siswa. Kategori sedang berjumlah 38 siswa, dan kategori tinggi berjumlah 16 siswa. Nilai Valid Percent untuk rendah berjumlah 6,9%, sedang berjumlah 65,5%, dan tinggi berjumlah 25,5%.

**Deskripsi Tingkat Motivasi Belajar siswa kelas 10 SMA N 1 Sentolo**

Data motivasi belajar Siswa Kelas 10 SMA N 1 Sentolo diperoleh dari angket Platform Digital yang diisi oleh sampel. Angket Platform Digital ini menggunakan lima alternatif jawaban 1, 2, 3, 4, 5. ketentuan skor 1 (Sangat Tidak Setuju ), 2 (Tidak), 3 (Ragu-Ragu), 4 (Setuju), dan 5 (Sangat Setuju).

**Tabel 12. Analisis Deskriptif Statistik**

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Motivasi Belajar	58	39	101	80,37	13,124
Valid N (listwise)	58				

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai rata-rata (*Mean*) 80,37 , nilai tertinggi (*maximum*) 101, nilai terendah (*minimum*) 39 , dan standar deviasi ( *Std. Deviation*) 13,124. Penggolongan Motivasi Belajar Siswa Kelas 10 menggunakan nilai *mean* dan standar deviasi yang didapatkan dari alat ukur yang telah dibuat. Data skor pada skala motivasi belajar terdiri dari 24 item pernyataan yang valid. Setiap item pernyataan diberi skor (1-5), maka nilai terkecil  $24 \times 1 = 24$  dan skor terbesar  $5 \times 24=120$ , maka rentangan skor jarak sebarannya adalah  $120-24= 96$ . Dengan demikian dibagi dalam 6 standar deviasi ( $\alpha$ ) sehingga  $99 : 6 = 16$  dan mean teoritisnya adalah  $\mu = 24 \times 3 = 72$

**Tabel 13. Rumus Kategorisasi (Saifuddin Azwar, 2022)**

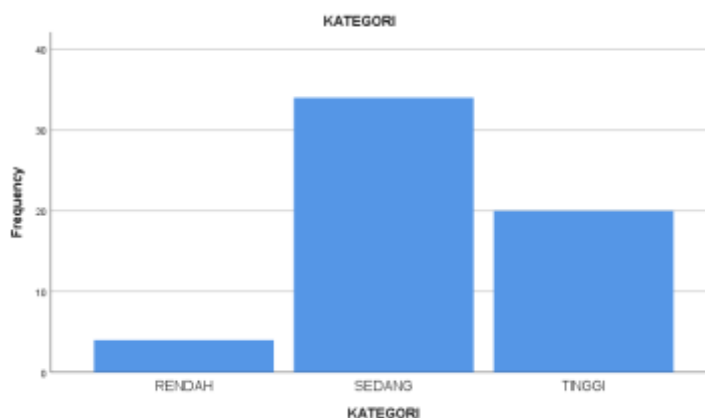
No.	Rumus	Kategori
1	$X < (\mu - 1,0 \alpha)$	rendah
2	$(\mu - 1,0 \alpha) \leq X < (\mu + 1,0 \alpha)$	sedang
3	$(\mu + 1,0 \alpha) \leq X$	tinggi

**Tabel 14. Penjabaran Kategorisasi**

No.	RUMUS	Kategori
1	$X < (72 - 1,0 (16)) = 72 - 16 = 56$	rendah
2	$72 - 1,0(16) \leq X < ((72 + 1,0 (16)) = 72 - 16 \leq X < 72 + 16 = 56 \leq X < 88$	sedang
3	$((72 + 1,0 (16)) \leq X = 72 + 16 = 88$	tinggi

**Tabel 15. Distribusi Motivasi Belajar**

KATEGORI					
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent	
Valid RENDAH	4	6.9	6.9	6.9	
SEDANG	34	58.6	58.6	65.5	
TINGGI	20	34.5	34.5	100.0	
Total	58	100.0	100.0		



**Grafik 2. Kategori Capaian Belajar**

Berdasarkan tabel dan diagram diatas diketahui bahwasanya tingkat motivasi belajar siswa kelas 10 SMA N 1 Sentolo memiliki kategori rendah dengan jumlah 4 siswa. Kategori sedang berjumlah 34 siswa, dan kategori tinggi berjumlah 20 siswa. Nilai Valid Percent untuk rendah berjumlah 6,9%, sedang berjumlah 58,6 %, dan tinggi berjumlah 34,5%.

Deskripsi Tingkat Capaian Belajar siswa kelas 10 SMA N 1 Sentolo

**Tabel 16. Analisis Deskriptif Statistik**

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Capaian Belajar	58	36	97	77,44	13,311
Valid N (listwise)					58

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai rata-rata (*Mean*) 77,44, nilai tertinggi (*maximum*) 97, nilai terendah (*minimum*) 36 dan standar deviasi (*Std. Deviation*) 13,311. Penggolongan capaian belajar siswa kelas 10 menggunakan nilai mean dan standar deviasi yang didapatkan dari alat ukur yang telah dibuat. Data skor pada skala Kecerdasan Emosional terdiri dari 23 item pernyataan yang valid. Setiap item pernyataan diberi skor (1-5), maka nilai terkecil  $23 \times 1 = 23$  dan skor terbesar  $5 \times 23 = 115$ , maka rentangan skor jarak sebarannya adalah  $115 - 23 = 92$ . Dengan demikian dibagi dalam 6 standar deviasi ( $\alpha$ ) sehingga  $92 : 6 = 15$  dan mean teoritisnya adalah  $\mu = 23 \times 3 = 69$

**Tabel 17. Rumus Kategorisasi**(Saifuddin Azwar, 2022)

No.	RUMUS	Kategori
1	$X < (\mu - 1,0 \alpha)$	rendah
2	$(\mu - 1,0 \alpha) \leq X < (\mu + 1,0 \alpha)$	sedang
3	$(\mu + 1,0 \alpha) \leq X$	tinggi

**Tabel 18. Penjabaran Kategorisasi**

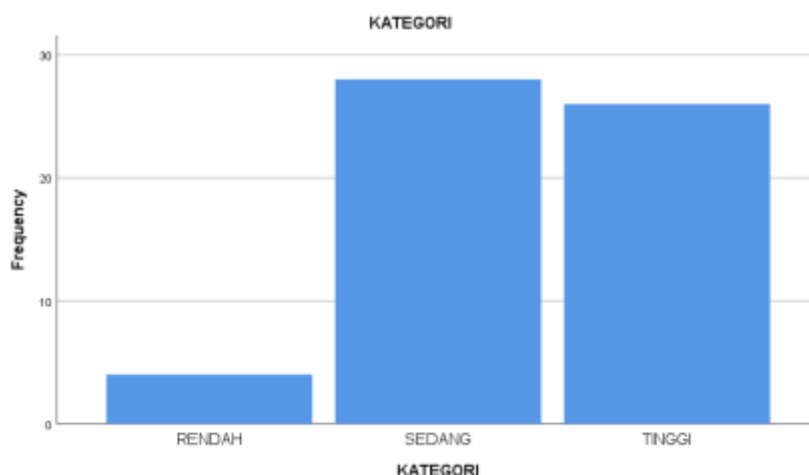
No.	RUMUS	Kategori
1	$X < (69 - 1,0 (15)) = 69 - 15 = 54$	rendah
2	$69 - 1,0(15) \leq X < ((69 + 1,0 (15)) = 69 - 15 \leq X < 69 + 15 = 54 \leq X < 84$	sedang
3	$((69 + 1,0 (15)) \leq X = 69 + 15 = 84$	tinggi

**Tabel 19. Kriteria Skor Kategorisasi**

No	Batas Skor	Kategori
1	$X < 54$	rendah
2	$54 \leq X < 84$	sedang
3	$84 \leq X$	tinggi

**Tabel 20. Distribusi Capaian Belajar**

KATEGORI				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid RENDAH	4	6.9	6.9	6.9
SEDANG	28	48.3	48.3	55.2
TINGGI	26	44.8	44.8	100.0
Total	58	100.0	100.0	



**Grafik 3. Kategori Motivasi Belajar**

Berdasarkan tabel dan diagram diatas diketahui bahwasanya tingkat capaian hasil belajar siswa kelas 10 SMA N 1 Sentolo memiliki kategori rendah dengan jumlah 4 siswa. Kategori sedang berjumlah 28 siswa, dan kategori tinggi berjumlah 26 siswa. Nilai Valid Percent untuk rendah berjumlah 6,9%, sedang berjumlah 48,3%, dan tinggi berjumlah 44,8%.

### Hubungan Platform Digital dan Motivasi Belajar dengan Capaian Belajar Siswa Pada Pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Sentolo

#### 1. Uji Asumsi

##### a. Uji Normalitas

Dalam penelitian korelasi product moment mensyaratkan bahwa data yang digunakan harus berdistribusi normal. Oleh karena itu, data harus di uji prasyarat terlebih dahulu yaitu dengan melalui uji normalitas. (Sudjana, 2005) Uji yang digunakan dalam penelitian menggunakan Uji Normalitas *Kolmogorov-Smirnov*. Dasar pengambilan keputusan dalam Uji Normalitas adalah:

- 1) Jika nilai p signifikansinya  $> 0,05$  maka data berdistribusi normal.
- 2) Jika nilai p signifikansinya  $\leq 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal.

**Tabel 21. Hasil Uji Normalitas**

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PLATFORM DIGITAL	.140	58	.007	.842	58	.000
MOTIVASI BELAJAR	.111	58	.074	.921	58	.001
CAPAIAN BELAJAR	.137	58	.009	.898	58	.000

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel atas, diketahui bahwa nilai dari uji data normalitas angket platform digital bahwa  $D(58) = 0,140$  dan nilai sig (p) =  $0,007 < 0,05$ . Angket motivasi belajar  $D(58) = 0,111$  dan nilai sig (p) =  $0,074 > 0,05$ . Angket hasil Belajar  $D(58) = 0,137$  dan nilai sig (p) =  $0,009$ . Karena nilai dua p kurang dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data platform digital, motivasi belajar, dan capaian belajar berdistribusi tidak normal.

##### b. Uji Linearitas

Uji linearitas dalam pelaksanaannya menggunakan analisis varians melalui program SPSS 26 for windows. Kaidah yang digunakan adalah jika  $p > 0.05$  maka hubungan antara keduanya adalah linear dan sebaliknya apabila  $p \leq 0.05$  maka hubungan antara kedua variabel tidak linear (Suharsimi Arikunto, 2006).

**Tabel 22. Hasil Uji Linearitas Platform Digital dan capaian Belajar**

ANOVA Table			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
CAPAIAN BELAJAR * PLATFORM DIGITAL	Between Groups	(Combined)	8798.261	30	293.275	6.081	.000
		Linearity	7262.835	1	7262.835	150.602	.000
		Deviation from Linearity	1535.426	29	52.946	1.098	.405
	Within Groups	1302.083	27	48.225			
Total			10100.345	57			

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai F sebesar 1,098 dengan nilai signifikansi sebesar  $p = 0,405$  karena nilai P adalah  $0,405 > 0,05$ , artinya tidak terdapat perbedaan kelinieran antara variabel *independent* platform digital (variabel bebas) dan variabel *dependent* capaian belajar (variabel terikat). Ini menunjukkan bahwa data dari variabel (X1) dan variabel (Y) linier.

**Tabel 23. Hasil Uji Linearitas Platform Digital dan Motivasi Belajar**

ANOVA Table			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
CAPAIAN BELAJAR * MOTIVASI BELAJAR	Between Groups	(Combined)	8598.178	32	268.693	4.472	.000
		Linearity	6882.567	1	6882.567	114.544	.000
		Deviation from Linearity	1715.611	31	55.342	.921	.590
	Within Groups	1502.167	25	60.087			
Total			10100.345	57			

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai F sebesar 0,921 dengan nilai signifikansi sebesar  $p = 0,590$  karena nilai P adalah  $0,590 > 0,05$ , artinya tidak terdapat perbedaan kelinieran antara variabel *independent* motivasi belajar (variabel bebas) dan variabel *dependent* capaian belajar (variabel terikat). Ini menunjukkan bahwa data dari variabel (X2) dan variabel (Y) linier.

Hasil uji asumsi menunjukkan bahwa data variabel Platform digital dan capaian belajar berdistribusi tidak normal, serta antara variabel *independent* platform digital (X1), motivasi belajar (X2) dan variabel *dependent* hasil belajar (Y) linier.

Dengan demikian uji asumsi tidak semuanya terpenuhi sehingga uji korelasi product moment tidak dapat dilakukan. Oleh karena itu penelitian ini menggunakan metode statistik non parametrik yaitu uji Korelasi Rank Spearman.

## 2. Uji Hipotesis

Dasar pengambilan keputusan dalam uji Korelasi Rank Spearman yaitu:(Sugiyono, 2021)

- Jika nilai signifikansi  $< 0.05$ , maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_A$ ) diterima dapat disimpulkan bahwa terdapat korelasi yang signifikan antara variabel yang dihubungkan
- Jika nilai signifikansi  $> 0.05$ , maka hipotesis nol ( $H_0$ ) diterima dan hipotesis alternatif ( $H_A$ ) diterima dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat korelasi yang signifikan antara variabel yang dihubungkan

**Tabel 24. Hasil Uji Korelasi Rank Spearman**

Correlations					
			PLATFORM DIGITAL	MOTIVASI BELAJAR	CAPAIAN BELAJAR
Spearman's rho	PLATFORM DIGITAL	Correlation	1.000	.855**	.710**
		Coefficient Sig. (1-tailed)	.	.000	.000
		N	58	58	58

MOTIVASI BELAJAR	Correlation Coefficient	.855**	1.000	.670**
	Sig. (1-tailed)	.000	.	.000
	N	58	58	58
CAPAIAN BELAJAR	Correlation Coefficient	.710**	.670**	1.000
	Sig. (1-tailed)	.000	.000	.
	N	58	58	58

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (1-tailed).

Berdasarkan Tabel diatas mengenai hasil uji Korelasi Rank Spearman dengan jumlah sampel sebanyak 58 responden ((N=58)), berikut adalah penjabarannya: Platform Digital dan Motivasi Belajar: Memiliki koefisien korelasi sebesar 0,855 dengan nilai signifikansi (Sig. 1-tailed) sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan adanya hubungan positif yang sangat kuat dan signifikan pada level 0,01.

Platform Digital dan capaian Belajar: Menunjukkan koefisien korelasi sebesar 0,710 dengan nilai signifikansi 0,000, yang menandakan adanya hubungan positif yang kuat dan signifikan. Motivasi Belajar dan capaian Belajar: Memiliki koefisien korelasi sebesar 0,670 dengan nilai signifikansi 0,000, yang berarti terdapat hubungan positif yang kuat dan signifikan.

Secara keseluruhan, hasil analisis data ini menyimpulkan bahwa terdapat korelasi positif yang signifikan antara variabel Platform Digital, Motivasi Belajar, dan capaian hasil belajar. Artinya, semakin tinggi penggunaan platform digital atau motivasi belajar, maka cenderung semakin tinggi pula capaian belajar yang diperoleh.

## Pembahasan

### Hubungan Platform Digital dan Motivasi Belajar dengan Capaian Belajar Siswa pada Pembelajaran PAI

Hasil penelitian menunjukkan bahwa platform digital dan motivasi belajar merupakan dua faktor yang saling berkaitan dalam mendukung capaian belajar siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran di era digital tidak hanya ditentukan oleh penggunaan teknologi, tetapi juga oleh motivasi belajar yang dimiliki siswa. Platform digital menyediakan lingkungan belajar yang mendukung, sedangkan motivasi belajar menjadi faktor internal yang mendorong siswa untuk memanfaatkan lingkungan belajar tersebut secara optimal. Temuan ini sejalan dengan penelitian Wei, Saab, dan Admiraal yang menunjukkan bahwa motivasi belajar berperan sebagai mediator antara penggunaan teknologi digital dan capaian akademik siswa, sehingga pemanfaatan platform digital akan lebih efektif ketika disertai motivasi belajar yang tinggi (Wei dkk., 2024).

Dalam perspektif konstruktivisme, platform digital memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri dan aktif melalui berbagai sumber belajar yang tersedia. Namun, kesempatan tersebut hanya dapat dimanfaatkan secara optimal apabila siswa memiliki motivasi yang cukup untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Penelitian Bond dan Kawan-kawan menunjukkan bahwa lingkungan pembelajaran digital yang interaktif mampu meningkatkan student engagement, self-regulated learning, dan hasil belajar siswa karena mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran (Alamer, 2022).

Hubungan antara platform digital dan motivasi belajar juga dapat dijelaskan melalui *Self-Determination Theory* yang menekankan pentingnya kebutuhan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial. Lingkungan belajar digital yang memungkinkan siswa mengontrol proses belajar, memperoleh umpan balik, dan berinteraksi dengan guru maupun teman sebaya dapat meningkatkan motivasi intrinsik mereka. Temuan ini didukung oleh penelitian Alamer yang menemukan bahwa pemenuhan kebutuhan psikologis dasar berkontribusi terhadap peningkatan motivasi dan prestasi akademik peserta didik (Alamer, 2022).

Selain itu, hubungan antara platform digital dan capaian belajar juga dapat dijelaskan melalui *Technology Acceptance Model (TAM)*. Menurut teori ini, siswa akan lebih menerima dan memanfaatkan teknologi apabila teknologi tersebut dianggap mudah digunakan dan bermanfaat bagi proses belajar. Persepsi positif terhadap

platform digital akan meningkatkan frekuensi penggunaan teknologi dan keterlibatan belajar siswa yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan capaian akademik. Temuan tersebut didukung oleh penelitian Janson dan Janke yang menunjukkan bahwa penggunaan e-learning yang dianggap bermanfaat berpengaruh positif terhadap performa akademik siswa (Janson & Janke, 2024).

Temuan penelitian ini juga dapat dijelaskan melalui *Social Cognitive Theory* yang dikembangkan Bandura. Teori ini menjelaskan bahwa perilaku belajar merupakan hasil interaksi antara faktor individu, lingkungan, dan perilaku itu sendiri. Dalam pembelajaran digital, platform digital berfungsi sebagai lingkungan belajar yang menyediakan berbagai sumber belajar, sedangkan motivasi dan *self-efficacy* berfungsi sebagai faktor personal yang menentukan keberhasilan belajar siswa. Penelitian Nathalie Barz, Manuela Benick, Laura Dörrenbächer-Ulrich & Franziska Perels menunjukkan bahwa *self-efficacy* dan motivasi memiliki hubungan positif terhadap pemanfaatan teknologi pembelajaran dan prestasi akademik siswa (Barz dkk., 2024).

Selanjutnya, hubungan antara platform digital dan motivasi belajar juga berkaitan erat dengan kemampuan *self-regulated learning*. Platform digital memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengatur tujuan belajar, mengelola waktu, memilih strategi belajar, dan memonitor perkembangan akademiknya secara mandiri. Penelitian Aini, Hartati, Elviana, dan Intan menunjukkan bahwa kemampuan regulasi diri dan motivasi belajar merupakan prediktor utama keberhasilan akademik dalam lingkungan pembelajaran terutama di pembelajaran digital (Nurul Aini dkk., 2026).

Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam, platform digital memberikan peluang untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui video pembelajaran, infografis, podcast keislaman, simulasi interaktif, dan forum diskusi daring. Penggunaan media yang beragam tersebut mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mempelajari materi keagamaan. Penelitian bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran PAI berpengaruh positif terhadap motivasi belajar, partisipasi siswa, dan hasil belajar peserta didik (Rofiqoh dkk., 2025).

Hasil penelitian ini juga didukung oleh Pan yang menemukan bahwa kualitas lingkungan pembelajaran digital berpengaruh terhadap motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran daring. Semakin baik pengalaman belajar yang diberikan oleh platform digital, semakin tinggi motivasi siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran (Pan, 2023). Temuan serupa dilaporkan oleh Wong dan Hughes yang menyatakan bahwa desain pengalaman belajar digital yang berkualitas mampu meningkatkan karakteristik motivasional siswa dan mendorong perilaku belajar yang lebih positif (Wong & Hughes, 2023).

*Student engagement* juga menjadi faktor penting yang memperkuat hubungan antara platform digital, motivasi belajar, dan capaian belajar. Trowler dan kawan-kawan menjelaskan bahwa keterlibatan belajar merupakan mekanisme utama yang menghubungkan pengalaman belajar dengan keberhasilan akademik siswa. Lingkungan pembelajaran digital yang interaktif terbukti mampu meningkatkan keterlibatan emosional, perilaku, dan kognitif peserta didik yang selanjutnya berdampak pada hasil belajar yang lebih baik (Trowler dkk., 2022).

Meskipun demikian, efektivitas platform digital tidak hanya ditentukan oleh keberadaan teknologi. Kualitas desain pembelajaran menjadi faktor yang sangat menentukan keberhasilan implementasi teknologi dalam pendidikan. Martin, Sun, dan Westine menemukan bahwa desain pembelajaran digital yang menekankan interaksi, kolaborasi, dan umpan balik mampu meningkatkan motivasi serta capaian akademik siswa secara signifikan (Martin dkk., 2020).

Selain itu, kompetensi digital guru memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan kualitas pembelajaran digital. Guru yang memiliki kompetensi digital yang baik lebih mampu merancang pembelajaran yang menarik, memanfaatkan fitur teknologi secara optimal, serta membangun interaksi yang bermakna dengan peserta didik. Penelitian Fleur menegaskan bahwa kompetensi digital guru merupakan faktor kunci dalam keberhasilan integrasi teknologi di lingkungan pendidikan (Fleur dkk., 2023).

Dukungan keluarga juga menjadi faktor yang turut menentukan keberhasilan pemanfaatan platform digital. Garbe et al. menemukan bahwa keterlibatan orang tua dalam pembelajaran digital berpengaruh positif terhadap motivasi belajar, keterlibatan akademik, dan prestasi siswa (Garbe dkk., 2020). Selain itu, akses internet yang memadai, ketersediaan perangkat teknologi, dan dukungan kebijakan pendidikan juga berkontribusi terhadap efektivitas pembelajaran digital sebagaimana ditegaskan dalam laporan OECD Digital Education Outlook tahun 2003 (OECD, 2023).

Berdasarkan berbagai temuan tersebut, dapat dipahami bahwa platform digital dan motivasi belajar merupakan dua komponen yang saling melengkapi dalam meningkatkan capaian belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Oleh karena itu, peningkatan hasil belajar tidak cukup dilakukan melalui penyediaan teknologi semata, tetapi juga perlu disertai dengan penguatan motivasi belajar, peningkatan kompetensi digital guru, pengembangan desain pembelajaran yang interaktif, serta dukungan lingkungan belajar yang kondusif agar transformasi digital dalam pendidikan dapat memberikan dampak yang optimal terhadap kualitas pembelajaran.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai hubungan platform digital dan motivasi belajar dengan capaian belajar siswa pada pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Sentolo, dapat disimpulkan bahwa penggunaan platform digital, motivasi belajar, dan capaian belajar siswa kelas X secara umum berada pada kategori sedang. Hasil analisis menggunakan uji Korelasi Rank Spearman menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara penggunaan platform digital dengan capaian belajar siswa dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,710 dan signifikansi 0,000. Selain itu, terdapat hubungan positif dan signifikan antara motivasi belajar dengan capaian belajar siswa dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,670 dan signifikansi 0,000. Hubungan antara platform digital dan motivasi belajar juga menunjukkan korelasi yang sangat kuat dengan nilai koefisien sebesar 0,855 dan signifikansi 0,000. Dengan demikian, semakin baik penggunaan platform digital dan semakin tinggi motivasi belajar siswa, maka semakin tinggi pula capaian belajar siswa pada pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Sentolo.

Temuan ini menegaskan bahwa pembelajaran PAI yang didukung penggunaan platform digital secara efektif, serta disertai motivasi belajar yang tinggi, dapat mendorong peningkatan hasil belajar siswa. Kontribusi utama penelitian ini terletak pada penguatan bukti empiris bahwa transformasi digital dalam pendidikan agama tidak hanya berkaitan dengan aspek teknis pembelajaran, tetapi juga berpengaruh pada keterlibatan dan semangat belajar siswa. Secara praktis, hasil penelitian ini mengimplikasikan bahwa guru PAI perlu mengoptimalkan penggunaan platform digital yang interaktif dan kontekstual, sekaligus membangun strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa agar proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan efektif. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji pengaruh variabel lain, seperti kompetensi digital guru, dukungan lingkungan belajar, atau model pembelajaran tertentu, serta menggunakan sampel yang lebih luas agar hasil penelitian memiliki daya generalisasi yang lebih kuat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alamer, A. (2022). Basic Psychological Needs, Motivational Orientations, Effort, and Vocabulary Knowledge: A Comprehensive Model. *Studies in Second Language Acquisition*, 44(1), 164–184. <https://doi.org/10.1017/S027226312100005X>
- As Syafaatussalimah & Deandra Eka Salsabilla. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Al-Tarbiyah : Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 3(3), 11–24. <https://doi.org/10.59059/al-tarbiyah.v3i3.2479>

- 674 *Hubungan Platform Digital dan Motivasi Belajar terhadap Capaian Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa SMA - Ridwan Faqih Sihono, Suwadi*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v8i3.9176>
- Aziz, I., & Taqwa, H. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Memotivasi Belajar Siswa pada Materi Pendidikan Agama Islam. *Idarah Tarbawiyah: Journal of Management in Islamic Education*, 6(5), 522–528. <https://doi.org/10.32832/itjmie.v6i5.20015>
- Azzahra, S., & Prasetyo, T. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa berdasarkan Perspektif Guru. *JIPSD: Jurnal Inovasi Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(1), 40–55.
- Barz, N., Benick, M., Dörrenbächer-Ulrich, L., & Perels, F. (2024). Students' Acceptance of E-Learning: Extending The Technology Acceptance Model with Self-Regulated Learning and Affinity For Technology. *Discover Education*, 3(1), 114. <https://doi.org/10.1007/s44217-024-00195-7>
- Deviyanti, I. (2025). Analisis Kualitatif Pengembangan dan Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pendidikan Agama Islam (PAI): Studi Meta-Publikasi 2022–2025. *Tekno Aulama : Jurnal Teknologi Pendidikan Islam*, 2(1), 1–14.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.53888/teknoaulama.v2i1.869>
- Eko Putra Widodo. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian* (1 ed.). Pustaka Belajar.
- Fleur, D. S., Van Den Bos, W., & Bredeweg, B. (2023). Social Comparison in Learning Analytics Dashboard Supporting Motivation and Academic Achievement. *Computers and Education Open*, 4, 100130.  
<https://doi.org/10.1016/j.caeo.2023.100130>
- Garbe, A., Ogurlu, U., Logan, N., & Cook, P. (2020). Covid-19 and Remote Learning: Experiences of Parents with Children during the Pandemic. *American Journal of Qualitative Research*, 4(3), 45.  
<https://doi.org/10.29333/ajqr/8469>
- Janson, M. P., & Janke, S. (2024). The Influence of E-Learning on Exam Performance and The Role of Achievement Goals in Shaping Learning Patterns. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 21(1), 56. <https://doi.org/10.1186/s41239-024-00488-9>
- Kaliisa, R., Misiejuk, K., López-Pernas, S., Khalil, M., & Saqr, M. (2024). Have Learning Analytics Dashboards Lived Up to the Hype? A Systematic Review of Impact on Students' Achievement, Motivation, Participation and Attitude. *Proceedings of the 14th Learning Analytics and Knowledge Conference*, 295–304. <https://doi.org/10.1145/3636555.3636884>
- Kuntari, S. (2023). Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai*, 2, 90–94. <https://doi.org/10.47435/sentikjar.v2i0.1826>
- Martin, F., Sun, T., & Westine, C. D. (2020). A Systematic Review of Research on Online Teaching and Learning from 2009 to 2018. *Computers & Education*, 159, 104009.  
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.104009>
- Nurul Aini, Sri Hartati, Elviana, & Intan Sari. (2026). Hubungan Regulasi Diri dengan Motivasi Belajar Siswa Di Smpn 8 Bukittinggi. *Edu Research : Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(1), 836–847.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.47827/jer.v7i1.2192>
- OECD. (2023). *OECD Digital Education Outlook 2023: Towards an Effective Digital Education Ecosystem*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/c74f03de-en>
- Pan, X. (2023). Online Learning Environments, Learners' Empowerment, and Learning Behavioral Engagement: The Mediating Role of Learning Motivation. *Sage Open*, 13(4), 21582440231205098.  
<https://doi.org/10.1177/21582440231205098>
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Rofiqoh, N., Maarif, M. S., Azizah, K., Kholilullah, M., & Sobirin, M. T. (2025). Integrasi Platform Digital untuk Kelas Interaktif dalam Pembelajaran PAI. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, 22(02).

- 675 *Hubungan Platform Digital dan Motivasi Belajar terhadap Capaian Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa SMA - Ridwan Faqih Sihono, Suwadi*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v8i3.9176>
- Sa'diah, H., & Harahap, N. (2025). Desain Materi dan Pengembangan Pembelajaran PAI. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 5(1), 380–390. <https://doi.org/10.51574/jrip.v5i1.2845>
- Saifuddin Azwar. (2015). *Reliabilitas dan Validitas* (4 ed.). Pustaka Belajar.
- Saifuddin Azwar. (2022). *Penyusunan skala psikologi* (3 ed.). Pustaka Belajar.
- Setiariny, E. (2023). Pemanfaatan Platform Merdeka Mengajar sebagai Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan*, 20(1), 23–33. <https://doi.org/10.54124/jlmp.v20i1.81>
- Strobel, A., Strobel, A., Preckel, F., & Steinmayr, R. (2024). On the Interplay of Motivational Characteristics and Academic Achievement: The Role of Need for Cognition. *AERA Open*, 10, 23328584231218961. <https://doi.org/10.1177/23328584231218961>
- Sudjana. (2005). *Metoda Statistika* (1 ed.). Tarsito.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (1 ed.). Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (6 ed., Vols. 1–3). Rineka Cipta.
- Sumadi Suryabrata. (2005). *Pengembangan Alat Ukur Psikologis* (3 ed.). ANDI.
- Trowler, V., Allan, R. L., Bryk, J., & Din, R. R. (2022). Pathways to Student Engagement: Beyond Triggers and Mechanisms at The Engagement Interface. *Higher Education*, 84(4), 761–777. <https://doi.org/10.1007/s10734-021-00798-1>
- Vo, H., & Ho, H. (2024). Online Learning Environment and Student Engagement: The Mediating Role of Expectancy and Task Value Beliefs. *The Australian Educational Researcher*, 51(5), 2183–2207. <https://doi.org/10.1007/s13384-024-00689-1>
- Wei, X., Saab, N., & Admiraal, W. (2024). What Rationale Would Work? Unfolding The Role of Learners' Attitudes and Motivation in Predicting Learning Engagement and Perceived Learning Outcomes in MOOCs. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 21(1), 5. <https://doi.org/10.1186/s41239-023-00433-2>
- Wong, J. T., & Hughes, B. S. (2023). Leveraging Learning Experience Design: Digital Media Approaches to Influence Motivational Traits That Support Student Learning Behaviors in Undergraduate Online Courses. *Journal of Computing in Higher Education*, 35(3), 595–632. <https://doi.org/10.1007/s12528-022-09342-1>