



**Invention: Journal Research and Education Studies**  
**Volume 6 Nomor 1 Maret 2025**

The Invention: Journal Research and Education Studies is published  
three (3) times a year

**(March, July and November)**

**Focus** : Education Management, Education Policy, Education  
Technology, Education Psychology, Curriculum Development,  
Learning Strategies, Islamic Education, Elementary Education

**LINK** : <https://pusdikra-publishing.com/index.php/jres>

## **Pengaruh Desain Pembelajaran pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X A di SMA Negeri 1 Kandangan**

**Muhamamd Faqih Mukaddam<sup>1</sup>, M. Ramli<sup>2</sup>**

*<sup>1,2</sup> UIN Antasari Banjarmasin, Indonesia*

### **ABSTRACT**

Desain pembelajaran adalah sebuah proses merancang pembelajaran secara sistematis dengan tujuan mencapai sebuah tujuan pembelajaran. Beberapa tahun terakhir bahwasanya implementasi desain pembelajaran mengrahkan pada aspek penyesuaian dalam pembelajaran, pemanfaatan teknologi, serta pendekatan berbasis proyek. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti, peneliti mengobservasi nilai hasil sumatif akhir semester mata pelajaran Pendidikan Agama Islam masing-masing kelas berbeda-beda tingkat rata-ratanya. Ada yang menunjukkan sudah berhasil, hampir berhasil dan belum sepenuhnya berhasil. Penelitian ini dibatasi pada peserta didik kelas X A SMA Negeri 1 Kandangan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh antara desain pembelajaran hasil belajar peserta didik kelas X A SMA Negeri 1 Kandangan. Makalah ini membahas mengenai antara pengaruh desain pembelajaran dan hasil belajar peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Kandangan. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Terkait dengan hal tersebut, teknik penelitian yang digunakan peneliti adalah teknik observasi, wawancara, dokumentasi dan kuesioner. Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwasanya antara desain pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan hasil belajar peserta didik saling mempengaruhi. Semakin baik desain pembelajaran maka semakin tinggi tingkat pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran. Semakin tinggi tingkat pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran maka semakin tinggi hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwasanya antara desain pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan hasil belajar peserta didik saling mempengaruhi. Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat menjadi khazanah ilmu pengetahuan dan bisa menjadi sebuah bahan untuk peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian yang serupa.

**Kata Kunci**

*Desain Pembelajaran, Pendidikan Agama Islam, Hasil Belajar*

**Corresponding**

**Author:**

[muhammadfaqihmukaddam399@gmail.com](mailto:muhammadfaqihmukaddam399@gmail.com)

## **PENDAHULUAN**

Desain pembelajaran adalah sebuah proses merancang pembelajaran secara sistematis guna untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dick dan Carey menyatakan bahwasanya desain pembelajaran adalah pengembangan secara sistematis dalam pelaksanaan pembelajaran berdasarkan teori pembelajaran dan pengembangan dengan tujuan menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien (Dick, Water, Lou carey, James O.Carey, 2015).

Seiring dengan perkembangan dunia pendidikan saat ini, desain mempunyai peranan yang sangat penting dalam dunia pendidikan, terutama dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi serta berubahnya kebutuhan peserta didik. Metode pembelajaran yang pada awalnya lebih berpusat pada guru kini menjadi pembelajaran yang lebih interaktif dan berorientasi pada peserta didik. Dengan deminikian, maka pendidik dituntut dapat menyusun strategi pembelajaran yang inovatif, fleksibel, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik dan juga kondisi tertentu pada saat pembelajaran (Jurnal As-Syifa, 2023).

Desain pembelajaran yang baik harus memperhatikan berbagai aspek yang penting yaitu tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, materi ajar, metode pembelajaran, media pembelajaran, serta sistem evaluasinya. Seluruh bagian-bagian tersebut adalah satu kesatuan yang saling mempengaruhi dan menentukan terhadap keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan. Metode pembelajaran yang sesuai dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Sedangkan sistem evaluasi yang baik akan dapat menjadi sebuah hal yang sifatnya konstruktif guna pelaksanaan pembelajaran ke depannya (Abdul Prastowo, 2015).

Beberapa tahun terakhir bahwasanya implementasi desain pembelajaran mengarahkan pada aspek penyesuaian dalam pembelajaran, pemanfaatan teknologi, serta pendekatan berbasis proyek. Hal ini menunjukkan bahwasanya adanya sebuah usaha untuk menyesuaikan proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan yang dibutuhkan peserta didik (Rahmat Hidayat, 2018).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti, peneliti mengobservasi nilai hasil sumatif akhir semester mata pelajaran Pendidikan Agama Islam seluruh peserta didik kelas X. Nilai-rata-rata mata pelajaran Pendidikan Agama Islam masing-masing kelas berbeda-beda tingkat rata-ratanya. Ada yang menunjukkan sudah berhasil, hampir berhasil dan belum sepenuhnya berhasil. Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam tersebut diajarkan oleh tiga orang guru pengajar dengan desain pembelajaran yang berbeda-beda. Dan penelitian ini dibatasi pada peserta didik kelas X A saja. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti hal yang berkaitan dengan

pengaruh desain pembelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap hasil belajar peserta didik kelas X di SMA Negeri 1 Kandangan.

## **METODE PENELITIAN**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang lebih mengarah pada pengumpulan dan analisis data berupa numerik. Penelitian kuantitatif dapat digunakan untuk memberikan pola dan gambaran serta rerata, mengetahui hubungan sebab akibat, dan lain sebagainya (Anastasia Suci Sukmawati, dkk, 2023). Alasan peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dikarenakan peneliti ingin mengetahui bagaimana pengaruh desain pembelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap hasil belajar peserta didik kelas X A di SMA Negeri 1 Kandangan.

Terkait dengan hal ini, penulis menggunakan penelitian dengan observasi, wawancara, dokumentasi dan kuesioner. Observasi adalah sebagai pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan melibatkan semua indera untuk mendapatkan data (M. Askari Zakaria dkk, 2020). Adapun alasan peneliti menggunakan teknik observasi ini yaitu karena penelitian yang peneliti teliti ini sangat berkaitan dengan observasi. Hal ini dibuktikan ketika peneliti membuka arsip dokumen tentang nilai sumatif akhir semester peserta didik kelas X A yang berbeda-beda rata-ratanya. Dokumentasi adalah Dokumentasi adalah sebuah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan menghimpun dokumen tertulis, gambar, arsip, laporan atau bentuk data lainnya yang mempunyai kaitan dengan objek yang diteliti (Nurdin, 2021). Peneliti menggunakan dokumen dalam penelitian ini. Wawancara adalah cara yang dilakukan untuk memperoleh data atau informasi sebanyak-banyaknya dan sejelass mungkin kepada subjek penelitian (Imam Gunawan, 2022). Peneliti melakukan melakukan tanya jawab secara lisan dan langsung bertatap muka dengan pihak informan untuk menggali informasi yang mendalam yang diinginkan dan dibutuhkan. Peneliti juga menggunakan kuesioner yang mempunyai arti alat pengumpul data yang bentuknya pertanyaan yang diisi oleh responden.

Untuk memahami hasil observasi, hasil wawancara dan hasil kuesioner, peneliti menganalisis data yang sudah didapatkan menggunakan bantuan aplikasi. Setelah itu penulis memberikan sintesis penulis sendiri terkait hasil dari observasi, hasil wawancara dan hasil kuesioner tersebut. Hasil observasi, hasil wawancara dan hasil kuesioner tersebut nantinya menjadi sebuah jawaban terhadap permasalahan yang ada. Terkait memahami dan mengambil kesimpulan atas literatur yang dijadikan sumber rujukan terkait dengan

penelitian, penulis mengusahakan untuk selalu membuat sintesis dalam setiap pernyataan dalam sebuah literatur yang dijadikan sumber rujukan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Konsep Desain pembelajaran**

Desain pembelajaran adalah proses sistematis dalam perancangan pembelajaran yang bertujuan untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Menurut Dick dan Carey, desain pembelajaran adalah pengembangan terstruktur yang berbasis teori pembelajaran dan pengembangan dengan tujuan menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien (Walter Dick dkk, 2015).

Konsep desain pembelajaran mencakup bermacam-macam aspek penting. Misalnya berupa tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, metode pengajaran, serta evaluasi hasil belajar (Muhammad Ali, 2021). Dengan menerapkan desain pembelajaran yang sesuai, seorang guru dapat membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang diajarkan (Huda Fauzi, 2020).

Desain pembelajaran pada konteks Pendidikan Agama Islam tidak hanya berfungsi untuk aspek akademiknya saja. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam harus mencakup tiga ranah yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotoriknya. Hal ini bertujuan untuk menghasilkan anak yang tidak hanya cerdas secara intelektualnya, akan tetapi juga mempunyai akhlak yang baik (Hasan Basri, 2022). Oleh karena itu, pengembangan desain pembelajaran Pendidikan Agama Islam agar memperhatikan prinsip-prinsip pendidikan yang sesuai dengan nilai-nilai Islam secara keseluruhan zaman yang terus mengalami perkembangan terutama dalam hal teknologi.

Seiring dengan kemajuan teknologi, desain pembelajaran juga mengalami perubahan. Model pembelajaran berbasis teknologi misalnya *e-learning* dan *blended learning* semakin meningkat penggunaannya. Ini semakin banyak digunakan di dalam dunia pendidikan. Hal yang serupa juga disampaikan oleh Santoso yang menyatakan bahwasanya pemanfaatan teknologi dalam desain pembelajaran dapat menambah efektivitas dan efisiensi pembelajaran serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif (Budi Santoso, 2022).

Dengan memahami konsep desain pembelajaran secara mendalam, pendidik dapat merancang pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan bagi peserta didik. Oleh karena itu penelitian pengembangan desain pembelajaran terus menjadi fokus utama dalam meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya bidang pendidikan Agama Islam.

### Urgensi desain pembelajaran

Desain pembelajaran sangat menentukan tingkat efektivitas dan efisiensi pembelajaran yang dilaksanakan (Sansan Ihsan basyori dan Dodi Herdiana, 2024). Perencanaan pembelajaran yang matang akan menghasilkan pembelajaran yang lebih sistematis, terarah dan menjadikan pembelajaran lebih optimal (Abdul Fauzi, 2024). Penggunaan desain pembelajaran yang tepat dapat menambah keaktifan dan motivasi peserta didik. Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan mendapatkan hasil yang optimal (Gustina Hidayati dan Muhammad Irfan, 2024). Desain pembelajaran yang dirancang dengan tepat juga meningkatkan minat dan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran (Andi Kusnadi dan Fajar Wahyudi, 2023). Juga dengan strategi yang sesuai pendidik dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan (Siti Rohmah dan Ahmad Fauzan, 2023). Sebaliknya, sebuah pembelajaran jikalau tanpa didasari dengan perencanaan yang jelas maka menjadikan kurang terarah. Sehingga hasil pembelajaran kurang begitu optimal (Budi Santoso danj Rina Permata, 2022). Urgensi desain pembelajaran juga bisa dilihat dalam hal pembelajaran berbasis kolaborasi (Muhammad Ridwan dan Syarif Hidayat, 2022). Pentingnya desain pembelajaran yang terstruktur, pendidik dapat membantu peserta didik mengembangkan keterampilan kerja sama, berpikir kritis, serta komunikasi yang efektif (Rika Handayani dan Dewi Susanti, 2022).

Desain pembelajaran harus melihat dari berbagai faktor diantaranya adalah karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, serta metode yang digunakan. Menurut sebuah penelitian terbaru bahwasanya strategi pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan konseptual serta keterampilan berpikir tingkat tinggi (R.Yusuf, 2021).

Aspek yang penting dalam desain pembelajaran salah satunya adalah fleksibilitas dalam penerapan metode yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pendidik harus bisa menyesuaikan strategi pembelajaran dengan gaya belajar yang berbeda-beda (P. Wicaksono, 2022). Misalnya pendekatan *student-centured learning* terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik serta hasil belajar yang baik (J. Taufik, 2023). Selain itu, desain pembelajaran yang memperhatikan aspek *active learning* juga bisa meningkatkan efektivitas pembelajaran. Pendekatan seperti *problem-based learning* (PBL) dan *inquiry-based learning* memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan kontekstual (A. Nugroho, 2023).

Seiring dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, desain pembelajaran memerlukan adaptasi terhadap perubahan yang terjadi secara terus-menerus (Arif Budiman dan Nita Sari, 2021). Penggunaan metode

inovatif seperti *design thinking* menjadi sebuah solusi dalam menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan relevan dengan masa kini (Rudi Hatanto dan Lina Setiawan, 2020). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga menjadikan kemungkinan fleksibilitas yang lebih tinggi. Sehingga hal ini menjadikan peserta didik lebih mudah dan efisien dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, seorang pendidik hendaknya bisa merancang desain pembelajaran yang berbasis teknologi guna menyesuaikan dengan perkembangan zaman saat ini (Dian Wahyuni dan Fitiri Rahmawati, 2020).

### **Pengembangan desain pembelajaran**

Pengembangan desain pembelajaran adalah proses yang dilaksanakan secara sistematis dengan tujuan untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan daya tarik pembelajaran. Pada dasarnya, desain pembelajaran tidak hanya menekankan pada penyampaian materi, akan tetapi juga bagaimana peserta didik dapat memperoleh pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna (Siti Rohmah dan Ahmad Fauzan, 2023).

Seiring berjalannya waktu dengan kemajuannya teknologi, bermacam pendekatan dalam pengembangan desain pembelajaran terus mengalami inovasi. Salah satu hal yang aktual dan berkelanjutan pada saat ini yaitu adalah integrasi teknologi digital dalam pembelajaran seperti penggunaan *learning management system* (LSM), media interaktif, serta kecerdasan buatan untuk menyesuaikan materi dengan keperluan peserta didik. Pendekatan ini mengarahkan pembelajaran menjadi fleksibel dan dapat diakses pada waktu dan di mana saja (Bambang Sutrisno, 2021).

Sekain dari aspek teknologi, aspek pedagogi juga mengalami perkembangan dalam pengembangan desain pembelajaran. Model pembelajaran yang berbasis pengalaman yaitu *problem-based learning* (PBL) dan *project-based learning* (PjBL) semakin banyak yang menerapkan untuk memotivasi peserta didik berpikir kritis, kreatif, serta dapat menyelesaikan permasalahan secara mandiri. Metode ini terbukti dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran serta memperkuat pemahaman konsep secara mendalam (Lilis rahmawati, 2022).

Pelaksanaan evaluasi dalam pengembangan desain pembelajaran adalah juga salah satu faktor kunci yang tidak bisa dihiraukan. Evaluasi dilaksanakan untuk menilai efektivitas suatu desain pembelajaran dalam mencxapai tujuan yang telah ditetapkan. Instrumen evaluasi dapat berupa tes formatif, penilaian kinerja, serta refleksi dari peserta didik dan pendidik. Proses evaluasi yang tepat akan memberikan sebuah umpan balik yang sifatnya membangun untuk perbaikan desain pembelajaran ke depannya (Rudi Hartanto, 2020).

Oleh karena itu, pengembangan desain pembelajaran harus terus dilaksanakan secara berkelanjutan dengan mempertimbangkan berbagai aspek misalnya teknologi, pedagogi, serta evaluasi yang menyeluruh. Dengan adanya pengembangan yang tepat, desain pembelajaran dapat menjadi instrument yang baik dalam meningkatkan kualitas pendidikan serta membentuk peserta didik yang mempunyai kompetensi dan kesiapan menghadapi tantangan di masa depan (Dian Kurniawan, 2019).

### **Faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas desain pembelajaran**

Efektivitas desain pembelajaran adalah salah satu aspek yang sangat penting dalam keberhasilan sebuah pembelajaran. Sebuah desain pembelajaran yang baik tidak hanya ditentukan dari materi yang diberikan, akan tetapi juga dipengaruhi oleh faktor lain yang berhubungan dengan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran. Di antaranya faktor yang mempengaruhi dalam efektivitas desain pembelajaran meliputi karakteristik peserta didik, keterampilan pendidik, pemanfaatan teknologi, kondisi lingkungan belajar, serta kesesuaian kurikulum dan strategi pengajaran. Faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut:

#### **1. Karakteristik peserta didik**

Peserta didik mempunyai latar belakang dan karakteristik yang berbeda-beda misalnya perbedaan gaya belajar, motivasi, kemampuan kognitif serta pengaruh lingkungan sosial. Faktor-faktor internal yaitu seperti kesiapan belajar, kemampuan dasar, minat, serta preferensi dalam memahami materi, sangat menentukan sejauh mana dalam menyerap informasi secara efektif. Oleh karena itu, untuk Menyusun desain pembelajaran sangat perlu adanya pendekatan yang memperhatikan keberagaman agar dapat memenuhi kebutuhan belajar yang berbeda-beda (Abdul Rahmat, 2025).

#### **2. Kompetensi dan peran pendidik**

Peran pendidik sangat diperlukan dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Kompetensi profesional, keterampilan mengajar, dan pemanfaatan berbagai macam strategi pedagogic adalah bagian penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran. Pendidik yang dapat mengelola kelas dengan baik dan menerapkan metode yang tepat akan lebih efektif hasilnya dalam memberikan materi kepada peserta didik. Motivasi dari pendidik juga sangat mempengaruhi semangat belajar peserta didik (Slavin, 2025).

#### **3. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran**

Era digital, penggunaan teknologi dalam pembelajaran telah menjadi faktor kunci dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Penggunaan

media pembelajaran yang berbasis teknologi seperti video interaktif, platform pembelajaran daring, dan sumber daya digital lainnya dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Teknologi juga memberikan informasi yang lebih luas terhadap berbagai sumber belajar yang bervariasi. Akan tetapi, keoptimalan penggunaan teknologi dalam pembelajaran tersebut tergantung bagaimana pendidik dan peserta didik memanfaatkannya (Wina Sanjaya, 2025).

4. Lingkungan belajar yang mendukung

Kondisi lingkungan belajar mempengaruhi terhadap konsentrasi dan kemudahan peserta didik dalam menyerap materi. Faktor-faktor misalnya fasilitas yang memadai, suasana kelas yang kondusif, serta dukungan sosial dari teman sebaya dan keluarga mempunyai peranan penting dalam menekankan efektivitas pembelajaran. Teori ekologi menyatakan bahwasanya lingkungan sosial dan fisik yang baik bisa menambah keaktifan peserta didik dan mempercepat pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran (Suryabrata, 2025).

5. Kurikulum dan metode pengajaran yang relevan

Salah satu keberhasilan pembelajaran ditentukan pada kesesuaian kurikulum dengan kebutuhan peserta didik. Kurikulum yang terstruktur dengan baik dan disertai dengan metode pembelajaran yang baik akan meningkatkan pemahaman serta keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Pendekatan yang interaktif misalnya pembelajaran berbasis pengalaman dan diskusi kelompok telah terbukti dapat meningkatkan daya serap peserta didik. Selain itu, metode yang adaptif terhadap perkembangan zaman juga menjadi faktor penting dalam memastikan efektivitas pembelajaran (Dimiyati, 2025).

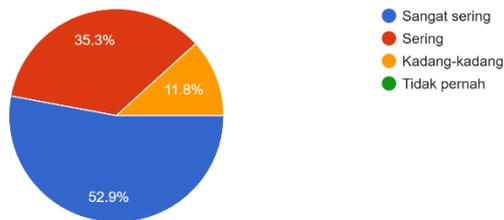
**Analisis pengaruh desain pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap hasil belajar peserta didik kelas X A SMA Negeri 1 Kandangan**

Untuk mengetahui pengaruh desain pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap hasil belajar peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Kandangan, maka peneliti melakukan pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara, dokumentasi dan kuesioner terhadap peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Kandangan. Kemudian juga peneliti mencari dokumen nilai-nilai mata pelajaran Pendidikan Agama Islam peserta didik kelas X dan modul ajar yang digunakan oleh guru yang bersangkutan. Melakukan wawancara dengan tidak terstruktur kepada tiga orang guru Pendidikan Agama Islam. Berdasarkan kegiatan pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi dan kuesioner maka peneliti mendapatkan hasil penelitiannya

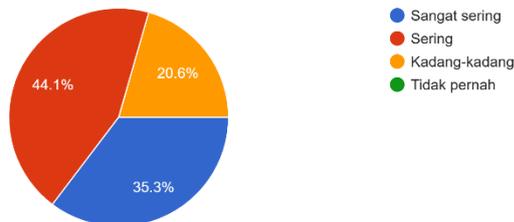
tentang pengaruh desain pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap hasil belajar peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Kandangan yaitu sebagai berikut:

**Kelas X A**

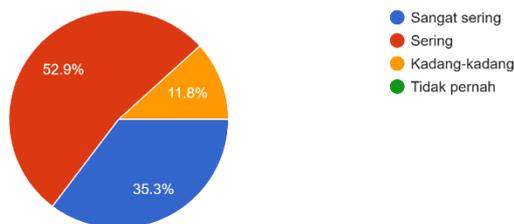
Guru menyampaikan tujuan pembelajaran setiap awal pembelajaran secara jelas  
34 responses



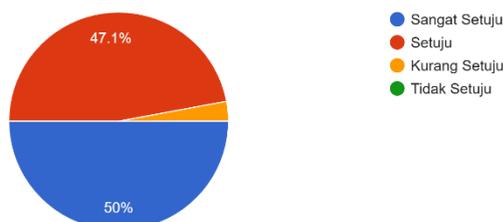
Setiap pembelajaran, guru menggunakan berbagai media pembelajaran yang menarik  
34 responses



Setiap pembelajaran, guru menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi dan tidak membosankan  
34 responses



Saya memahami materi Pendidikan Agama Islam dengan baik setelah pembelajaran Pendidikan Agama Islam oleh guru  
34 responses



### Variabel Desain pembelajaran

Berdasarkan tiga indikator yaitu:

- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran secara jelas
- Guru menggunakan media pembelajaran menarik
- Guru menggunakan metode pembelajaran variatif

Setiap responden memberi jawaban kualitatif yang dikonversi menjadi skor:

- Sangat sering = 4
- Sering = 3
- Kadang-kadang = 2
- Tidak pernah = 1

Dengan 34 responden, maka diperoleh skor total per peserta didik dari 3 indikator (range 3- 12).

### Hasil Statistik Deskriptif untuk Desain Pembelajaran

Statistik	Nilai
Jumlah responden	34
Rata-rata	9,79
Standar deviasi (SD)	1,99
Nilai minimum	6
Nilai maksimum	12
Median (Q2)	10
Kuartil 1 (Q1)	9
Kuartil 3 (Q3)	12

Interpretasi:

Rata-rata 9,79 menunjukkan bahwasanya mayoritas peserta didik menilai desain pembelajaran tergolong baik (mendekati nilai maksimum 12). Nilai minimum (6) dan maksimum (12) menunjukkan bahwa tidak ada peserta didik yang menilai sangat rendah, dan cukup banyak yang menilai sangat tinggi.

### Variabel pemahaman PAI

Berdasarkan satu pertanyaan:

- "Saya memahami materi Pendidikan Agama Islam dengan baik setelah pembelajaran".

Jawaban juga dikonversi:

- Sangat setuju = 4
- Setuju = 3
- Kurang setuju = 2
- Tidak setuju = 1

Statistik	Nilai
Rata-rata	3,47
Standar deviasi	0,56
Nilai minimum	2
Nilai maksimum	4
Media (Q2)	3,5

### Interpretasi:

Rata-rata 3,47 berarti mayoritas peserta didik setuju atau sangat setuju bahwa mereka memahami materi yang baik. Skor yang mendekati maksimum mengindikasikan persepsi positif terhadap hasil belajar.

### Uji korelasi pearson

Uji korelasi pearson digunakan untuk mengetahui arah dan kekuatan hubungan linear antara dua variable kuantitatif:

- X = Desain pembelajaran
- Y = Pemahaman PAI

### Hasil uji korelasi:

- R (koefisien korelasi) = 0,843
- P-value =  $3,89 \times 10^{-10}$

### Interpretasi:

- Nilai  $r = 0,843$  menunjukkan korelasi sangat kuat dan positif
- P-value  $< 0,05$  menunjukkan korelasi signifikan secara statistik, artinya hubungan itu bukan kebetulan, melainkan benar-benar terjadi secara nyata di populasi.

Semakin tinggi kualitas desain pembelajaran (tujuan jelas, media menarik, metode variatif), maka semakin tinggi pula pemahaman peserta didik terhadap materi Pendidikan Agama Islam.

### Keterkaitan dengan hasil belajar sumatif

Peneliti menemukan rata-rata nilai sumatif akhir semester peserta didik kelas X A adalah 69,71. Dikarenakan hasil sumatif adalah bentuk konkret dari hasil belajar (output), maka dapat disimpulkan bahwa:

- Desain pembelajaran yang efektif telah mendukung tingkat pemahaman peserta didik yang baik (skor rata-rata pemahaman 3,47 dari 4).
- Tingkat pemahaman yang baik berkontribusi pada nilai sumatif rata-rata yang cukup tinggi, yaitu 69,71.

### Kesimpulan analisis

Berdasarkan analisis deskriptif dan korelasional yaitu:

- Desain pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri Kandungan dianggap baik oleh peserta didik.

- Ada hubungan yang sangat kuat dan signifikan antara desain pembelajaran dan pemahaman peserta didik.
- Pemahaman yang baik selaras dengan hasil belajar (nilai sumatif) yang juga berada pada tingkat sedang-tinggi (69,71).

Desain pembelajaran berperan penting dalam mendukung keberhasilan belajar peserta didik, khususnya dalam Pendidikan Agama Islam.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan, peneliti menyimpulkan yaitu antara desain pembelajaran dan hasil belajar saling mempengaruhi. Semakin baik kualitas desain pembelajaran Pendidikan Agama Islam maka semakin tinggi pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran. Semakin tinggi pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran maka hasil belajar peserta didik semakin meningkat.

Kemudian, manfaat dari hasil penelitian adalah untuk menjadi khazanah ilmu pengetahuan bahwasanya desain pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Selain itu, peneliti juga berharap hasil penelitian ini juga bisa dimanfaatkan oleh peneliti selanjutnya sebagai bahan untuk meneliti yang terkait dengan hal pengaruh desain pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ali, Muhammad, "Pengembangan Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Teknologi," *Jurnal Pendidikan Islam* 9, no. 2 (2021): 121, <https://ejournal.uin-suka.ac.id/index.php/JPI/article/view/1234/1123>.
- Basri, Hasan, "Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Digital," *Jurnal Pendidikan Islam Kontemporer* 7, no. 1 (2022): 47, <https://journal.uinmalang.ac.id/index.php/jpik/article/view/6789/5897>.
- Basyori, Sansan Ihsan dan Dodi Herdiana, "Analisis Kebutuhan dalam Desain Pembelajaran," *Journal of Education* 1, no. 2 (2024): 6, <https://jurnaledu.com/index.php/joe/article/view/36>.
- Budiman, Arif dan Nita Sari, "Peran Teknologi dalam Transformasi Pendidikan di Era Digital," *Jurnal Edukasi Digital* 5, no. 2 (2021): 33, <https://jurnal-edukasidigital.org/article/view/5678>.
- Dick, Walter, Lou Carey, dan James O. Carey, *The Systematic Design of Instruction*, New York: Pearson, 2015.
- Dimiyati, "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Efektivitas Pembelajaran," dalam *Kajian Teori*, diakses 5 Maret 2025,

[https://eprints.unisnu.ac.id/id/eprint/1744/3/3.%20162610000366\\_BAB%20II.pdf](https://eprints.unisnu.ac.id/id/eprint/1744/3/3.%20162610000366_BAB%20II.pdf).

Djaali dan Pudji Muljono, *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*, Jakarta: Grasindo, 2008.

Fauzi, Abdul, "Strategi Pembelajaran Berdasarkan Analisis Kebutuhan Belajar dalam Pendidikan," *Qosim Al-Aulia: Jurnal Pendidikan dan Sosial Keagamaan* 6, no. 1 (2024): 21, <https://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/qosim/article/view/832>.

Fauzi, Huda, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Yogyakarta: Deepublish, 2020.

Gunawan Imam, *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*, Jakarta: Bumi Aksara, 2022.

Handayani, Rika dan Dewi Susanti, "Desain Pembelajaran Adaptif Berbasis Digital," *Jurnal Digital Learning* 3, no. 1 (2021): 48, <https://journaldigitallearning.com/article/view/1234>.

Hartanto, Rudi dan Lina Setiawan, "Model Pembelajaran Berbasis Design Thinking dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa," *Jurnal Inovasi Pendidikan* 6, no. 2 (2020): 29, <https://jurnalinovasipendidikan.com/article/view/9876>.

Hartanto, Rudi, "Evaluasi dalam Pengembangan Desain Pembelajaran untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran," *Jurnal Evaluasi Pendidikan* 8, no. 3 (2020): 56, <https://jurnalevaluasipendidikan.com/article/view/9876>.

Hidayat, Rahmat, "Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Mengasah Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik," *Jurnal Pendidikan Nasional* 20, no. 1 (2018): 45-56, <https://jurnaldikbud.kemdikbud.go.id/index.php/jpnk/issue/view/53>.

Hidayati, Gustina dan Muhammad Irfan, "Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Mata Kuliah Biologi Dasar," *Bioma: Jurnal Biologi dan Pembelajarannya* 6, no. 1 (2024): 105, <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/1223>.

Jurnal Asy-Syifa, "Penerapan Desain Pembelajaran dalam Peningkatan Kualitas Pendidikan di Era Digital," *Jurnal An-Nashr* 5, no. 2 (2023): 112-124, <https://jurnal.asy-syifa.id/index.php/an-nashr/article/view/44>.

Kurniawan, Dian, *Desain Pembelajaran Adaptif untuk Pendidikan Abad 2*, (Yogyakarta: Pustaka Edu, 2019), 76, <https://repository.pustakaedu.com/id/56789>.

- Kusnadi, Andi dan Fajar Wahyudi, "Evaluasi Desain Pembelajaran Interaktif di Era Digital," *Jurnal Teknologi Pendidikan* 5, no. 3 (2023): 58, <https://ejournal.unesa.ac.id/article/view/2123>.
- Nugroho, A., *Revolusi Pendidikan Digital*, (Surabaya: Penerbit Lentera, 2023), 77.
- Nuridin, Irwan, dan Khaerul Umam Hartati, "Metodologi Penelitian Sosial: Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif," *Jurnal Sosial Humaniora*, vol. 10, no. 1 (2021): 56, <https://doi.org/10.31219/osf.io/abcd1>.
- Prastowo, Abdul, *Panduan Inovatif dalam Pengembangan Bahan Ajar*, (Yogyakarta: Diva Press, 2015), [https://www.academia.edu/59102437/Makalah\\_Desain\\_Pembelajaran](https://www.academia.edu/59102437/Makalah_Desain_Pembelajaran).
- Rahmat, Abdul, "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Efektivitas Pembelajaran," dalam *Kajian Teori*, diakses 5 Maret 2025, [https://repository.uin-suska.ac.id/13028/7/7.%20BAB%20II\\_2018535PAI.pdf](https://repository.uin-suska.ac.id/13028/7/7.%20BAB%20II_2018535PAI.pdf).
- Rahmawati, Lilis, "Pendekatan Inovatif dalam Desain Pembelajaran Berbasis Konstruktivisme," *Jurnal Pendidikan Modern* 10, no. 1 (2022): 98, <https://jurnalpendidikanmodern.com/article/view/1234>.
- Ridwan, Muhammad dan Syarif Hidayat, "Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran Abad 21," *Jurnal Teknologi dan Pendidikan* 8, no. 1 (2022): 91, <https://ejournal.uinjakarta.ac.id/article/view/3456>.
- Rohmah, Siti dan Ahmad Fauzan, "Implementasi Model Pembelajaran Kolaboratif Berbasis Digital," *Jurnal Inovasi Pendidikan* 7, no. 2 (2023): 34, <https://jurnalpendidikan.org/article/view/6789>.
- Rohmah, Siti dan Ahmad Fauzan, "Strategi Pengembangan Desain Pembelajaran di Era Digital," *Jurnal Inovasi Pendidikan* 7, no. 2 (2023): 34, <https://jurnalpendidikan.org/article/view/6789>.
- Sanjaya, Wina, "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Efektivitas Pembelajaran," dalam *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, diakses 5 Maret 2025, [https://repository.unpas.ac.id/53719/7/16.%20BAB%20II%20\\_Agisugiana%40175020118.pdf](https://repository.unpas.ac.id/53719/7/16.%20BAB%20II%20_Agisugiana%40175020118.pdf).
- Santoso, Budi dan Rina Permata, "Penerapan Strategi Blended Learning dalam Pendidikan Islam," *Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 2 (2022): 75, <https://jurnalpendidikanislam.com/article/view/4321>.
- Santoso, Budi, "Pentingnya Desain Pembelajaran dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan," *Jurnal Inovasi Pendidikan* 10, no. 1 (2022): 72, <https://journal.uny.ac.id/index.php/jip/article/view/5678/5092>.

- Slavin, "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Efektivitas Pembelajaran," dalam *Kajian Teori*, diakses 5 Maret 2025, [https://repository.um-surabaya.ac.id/3876/3/BAB\\_II.pdf](https://repository.um-surabaya.ac.id/3876/3/BAB_II.pdf).
- Sukmawati, Anastasia Suci, Gusti Rusmayadi, Mekar Meilisa Amalia, Hikmah, Nini Apriani Rumata, M. Afdhal Chatra P, Ashari Abdullah, Afrina Sari, Dalizanolu Hulu, Ratri Wikaningtyas, Musran Munizu, Sa'dinoor, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Teori dan Penerapan Praktis Analisis Data Berbasis Studi Kasus), Kota Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- Suryabrata, "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Efektivitas Belajar Siswa," dalam *Kajian Teori*, diakses 5 Maret 2025, <https://repository.uin-suska.ac.id/20763/7/7.%20BAB%20II.pdf>.
- Sutrisno, Bambang, *Teknologi dalam Pengembangan Pembelajaran*, (Jakarta: Gramedia, 2021), 112
- Taufik, J., "Technology Integration in Learning Design," *Asian Journal of Educational Technology*, vol. 9, no. 2, 2023, 134. <https://doi.org/10.7654/ajet.v9i2.2023>.
- Wahyuni, Dian dan Fitri Rahmawati, "Pengaruh Pembelajaran Berbasis Teknologi terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Digital* 4, no. 3 (2020): 112, <https://jurnalpendidikandigital.com/article/view/4567>.
- Wicaksono, P., "Student-Centered Learning and Its Implementation in Higher Education," *Indonesian Journal of Education and Technology*, vol. 6, no. 1, 2022, hlm. 78. <https://doi.org/10.3456/ijet.v6i1.2022>.
- Yusuf, R., *Metode Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Deepublish, 2021), 102.
- Zakariah, M. Askari, Vivi Afriani, M. Zakariah, *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research And Development (R n D)*, Kendari: Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka, 2020.