

EFEKTIVITAS PENGEMBANGAN DESAIN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS MICROSOFT 365 DALAM MENINGKATKAN KEMANDIRIAN BELAJAR PESERTA DIDIK DI SMP N 2 KUTASARI TAHUN PELAJARAN 2020/2021

Ahmad Subhan

SMP Negeri 2
Kutasari
Kab. Purbalingga

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis proses mengembangkan desain pembelajaran PAI berbasis Microsoft 365, dan menguji efektivitas desain pembelajaran PAI berbasis Microsoft 365 dalam meningkatkan kemandirian belajar peserta didik. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Yaitu metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa efektivitas pengembangan desain pembelajaran PAI dalam meningkatkan kemandirian belajar peserta didik ditunjukkan dengan perhitungan nilai gain yang diperoleh sebesar 0,59 dengan interpretasi efektivitas berada pada tingkat sedang.

Kata kunci: *Desain Pembelajaran, PAI, Microsoft 365, Kemandirian Belajar*

Abstract

The purpose of this study was to analyze the process of developing a Microsoft 365-based PAI learning design, and to test the effectiveness of Microsoft 365-based PAI learning design in increasing students' learning independence. The type of research used is research development or Research and Development (R&D). That is the method used to produce a particular product and test the effectiveness of the product. The results of this study indicate that the effectiveness of the development of PAI learning designs in increasing the learning independence of students is indicated by the calculation of the gain value obtained by 0.59 with the interpretation of effectiveness being at a moderate level.

Keywords: *Learning Design, PAI, Microsoft 365, Independent Learning*

PENDAHULUAN

Problematika pembelajaran PAI di sekolah salah satunya adalah pembelajaran hanya dipandang dari bidang pengetahuan atau nilai yang berbentuk angka-angka tanpa melibatkan pengalaman belajar sehari-hari peserta didik (Permatasari, 2021: 87). Hal ini kontras dengan basis PAI yang merupakan mata pelajaran (mapel) yang mengaitkan pemahaman konsep maupun praktik. Peserta didik akan sukses memahami konsep materi PAI apabila seorang guru mampu mempersiapkan desain pembelajaran yang sesuai dan disusun secara sistematis serta menarik sehingga mampu mencapai tujuan

pembelajaran yang diinginkan (Giyarsi, 2020: 227).

Pembelajaran di zaman yang menginisiasi transformasi digital secara besar-besaran, tiba-tiba dan dramatis pada kehidupan sosial secara tidak langsung mendorong guru PAI untuk melakukan lompatan digital. Dampak ini merubah pendidikan yang awalnya berbasis pembelajaran tradisional menjadi pembelajaran digital. Pemanfaatan teknologi dan internet merupakan hal yang lumrah dilakukan di abad 21. Jumlah generasi digital di Indonesia yang gemar menggunakan internet sampai pada tahap interaksi sebesar 54% dan mereka merasa ada

yang kurang tanpa media sosial mencapai 69%. Data APJII tentang pengguna internet pada tahun 2017 sebanyak 143,26 juta orang. Angka tersebut merupakan 54,68% dari total keseluruhan penduduk di Indonesia yang mencapai 262 juta orang (Ghazali, 2018).

Dengan demikian, maka pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan, terkhusus desain pembelajaran bukan hal yang baru lagi terlebih dengan maraknya pembelajaran dalam jaringan (daring). Pembelajaran yang menggunakan berbagai macam teknologi yang mendukung di antaranya kelas virtual berupa Google Classroom, Microsoft 365 (Chrispin et al., 2020: 185), dan lain sebagainya. Pemanfaatan teknologi digital tersebut diyakini dapat mendatangkan manfaat yaitu menghemat waktu, memungkinkan untuk penguasaan konsep materi yang lebih dalam bagi peserta didik (Michaelsen, 2020), memberikan sistem kemandirian belajar peserta didik, mencari kemudian menemukan masalah serta memecahkan masalah sendiri, melibatkan peserta didik peserta didik dalam memilih aktivitas belajar sesuai dengan minatnya, serta mengembangkan pengalaman belajar tidak hanya dalam ranah verbal (Lubis, 2020: 59).

Namun tidak menutup kemungkinan bahwa pembelajaran daring juga memunculkan problematika baru. Pembelajaran daring/ jarak jauh mengurangi minat peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran (Suryani, 2010) karena mereka merasa bosan (Aswasulasikin, 2020). Selain itu, 75% peserta didik menunjukkan kurangnya minat dan keterlibatan selama mengikuti pembelajaran daring (Nambiar, 2020: 787).

Selanjutnya hasil penelitian Meladina dan Zaswita (2020: 1-8), terkait problematika dalam pembelajaran di masa pandemi menemukan bahwa 74,3% peserta didik merasa pembelajaran jarak jauh tidak efektif; 31,1% peserta didik kesulitan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru melalui media daring; 33,5% peserta didik merasa bahwa kurang bisa mengatur waktu secara efektif dan efisien untuk menyelesaikan kelas online.

Hal tersebut sangat disayangkan karena minat berkaitan dengan kemandirian peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Kemandirian belajar ditunjukkan dengan munculnya inisiatif dalam diri peserta didik untuk belajar tanpa disuruh, menyelesaikan masalah, perubahan tingkah laku, peningkatan

dalam berfikir, dan mandiri tanpa bergantung pada bantuan dari orang lain dalam konteks ini adalah guru dan orang tua. Kemandirian belajar sendiri akan memberikan pengaruh yang positif bagi peserta didik seperti halnya meningkatkan tanggung jawab; mampu memilih keputusan terkait apa, kapan, dan bagaimana cara belajar; memahami proses belajarnya sendiri; mengembangkan kemampuan inkuiri dan mengevaluasi secara kritis; mengevaluasi dan merefleksi dari apa yang telah mereka pelajari; yang di mana semua pengaruh positif tersebut harus difasilitasi oleh guru.

Solusi yang dapat dilakukan untuk menghindari problematika yang telah dipaparkan di atas adalah menyusun desain pembelajaran PAI berbasis platform demi meningkatkan kemandirian belajar. Dari sekian banyaknya platform yang telah dijabarkan, terdapat salah satu platform ternama yang menjadi pilihan dalam melakukan pembelajaran yaitu Microsoft 365 (M365). M365 adalah serangkaian produk perangkat lunak dari perusahaan Microsoft yang memiliki berbagai layanan kolaboratif, terbaru, dan terintegrasi berbasis subscription (langganan) dengan cara membayar secara bulanan atau tahunan. Para penggunaanya juga difasilitasi dengan penyimpanan online yang terhubung dengan cloud sehingga mudah untuk berkolaborasi pada file dalam satu waktu (real-time).

Desain pembelajaran PAI dapat disusun untuk memenuhi tujuan pembelajaran dengan menggunakan fitur-fitur yang diberikan Microsoft 365 meliputi bentuk online dari Word, Excel, PowerPoint, Outlook, Microsoft Teams, Forms, Sway, layanan pencegahan kehilangan data dan enkripsi, layanan pengelolaan konten video dengan Microsoft Stream, email dengan kapasitas dengan 50GB box, kapasitas di OneDrive sebesar 1TB sampai dengan 5TB. Pemanfaatan fasilitas Microsoft 365 pada pembelajaran daring memberikan dampak berupa 95,21% peserta didik hadir dalam pembelajaran daring (Saputra & Saddhono, 2021: 22). Selain itu, 63% peserta didik setuju akan manfaat yang diberikan dari pembelajaran berbasis Microsoft 365 dan 60% peserta didik puas akan pembelajaran yang dilakukan dengan platform Microsoft 365 (Aziizah, 2020: 109).

SMP N 2 Kutasari merupakan lembaga pendidikan yang telah menggunakan platform Microsoft 365 dalam rangka memenuhi tuntutan pembelajaran yang semakin maju dengan

pemanfaatan teknologi pada pembelajaran, terkhusus pada mapel PAI. Latar belakang tersebut mendukung penulisan melaksanakan penelitian terkait desain pembelajaran PAI berbasis Microsoft 365 dalam meningkatkan kemandirian belajar peserta didik.

KAJIAN TEORI

Desain Pembelajaran

Seels dan Richey (2000), mendefinisikan desain adalah proses untuk menentukan kondisi belajar dengan tujuan untuk menciptakan strategi dan produk.

Pembelajaran didefinisikan berdasarkan fungsinya adalah untuk merubah perilaku seseorang dikarenakan melalui proses suatu kegiatan yang kemudian menjadikan pengalaman. Pembelajaran juga merupakan kegiatan adaptasi yang dapat merubah perilaku seseorang sebagai hasil dari pembiasaan yang diberikan oleh lingkungan (Houwer, dkk, 2013: 631).

Dengan demikian simpulan definisi desain pembelajaran adalah sistem terstruktur yang melibatkan pelaku dalam kegiatan pembelajaran yaitu guru, peserta didik, bahan pembelajaran dan lingkungan belajar untuk meningkatkan mutu pembelajaran sehingga mencapai kesuksesan dalam belajar.

Reiser dan Dempsey dalam Yaumi (2017: 12), menyatakan bahwa karakteristik utama desain pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Berorientasi pada peserta didik (*student oriented*)
2. Berorientasi pada tujuan pembelajaran
3. Fokus pada pembelajaran bermakna
4. Berasumsi bahwa hasil pembelajaran dapat diukur secara cara yang reliabel dan valid
5. Empiris, interaktif, dan *self-correction*
6. Kerjasama tim
7. Alur berpikir sistem atau sistemik

Seels dan Richey mengklasifikasi desain pembelajaran diantaranya adalah (1) desain sistem pembelajaran; (2) desain pesan; (3) strategi pembelajaran dan (4) karakteristik peserta didik (Syadzili, 2019: 134).

Model ASSURE digunakan sebagai model desain pembelajaran yang perencanaannya disusun secara sistematis dengan mengintegrasikan teknologi dan media sehingga pembelajaran

yang telah dirancang menjadi lebih efektif dan bermakna bagi peserta didik (Achmadi, 2013: 33-48).

Langkah-langkah pembelajaran ASSURE adalah sebagai berikut (Ariefiani, 2016: 4):

1. *Analyze Learner* (Menganalisis Peserta didik)
2. *Status Objective* (Menentukan Tujuan)
3. *Select Methods, Media, and Material* (Memilih berbagai metode, media dan materi-materi)
4. *Utilize Media and Materials* (Menggunakan media dan materi)
5. *Require Learner Participation* (Memerlukan partisipasi peserta didik)
6. *Evaluate and Revise* (Evaluasi dan Revisi)

Berdasarkan paparan desain pembelajaran di atas, penelitian lebih sesuai menggunakan model desain pembelajaran ASSURE yang memanfaatkan peran besar media berupa *platform* Microsoft 365 demi mewujudkan tujuan pembelajaran

Desain pembelajaran dapat berperan sebagai pedoman kerja bagi guru dan peserta didik dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna dan efektif, menyediakan dan memanfaatkan sumber belajar yang ada, memberikan kesempatan kepada peserta didik agar dapat belajar secara berkelanjutan, meningkatkan kemampuan fasilitator, mengelaborasi cara belajar belajar, mengajar dan organisasi belajar, memberikan pandangan agar kegiatan pembelajaran dapat mencapai tujuan, menjadi pokok dasar dalam mengorganisasi tugas untuk guru maupun peserta didik, sebagai alat ukur keefektifitasan pembelajaran, sebagai bahan penyusunan data agar terjadinya keseimbangan kerja, dan memberikan pembelajaran yang berjalan efektif dan efisien (Kurniawati, 2021: 4). Suatu desain pembelajaran yang baik adalah desain pembelajaran yang dapat memberikan fasilitas pada seluruh kebutuhan terlaksananya kegiatan pembelajaran maupun menjadi solusi untuk mengatasi *problem* kegiatan belajar.

Urgensi penggunaan desain pembelajaran di era 4.0 menjadi *critical* untuk dilakukan pengembangan, terlebih dengan peran besar teknologi dalam pelaksanaannya. Peserta didik dituntut untuk memiliki Sepuluh Keterampilan Era Revolusi Industri 4.0.

Selain itu, guru juga harus memiliki *empat* kompetensi yaitu mengetahui penggunaan digital dan aplikasinya; kompetensi kepemimpinan dalam memahami teknologi; kemampuan memprediksi arah gejolak pendidikan; serta mampu memunculkan ide, inovasi, dan kreativitas sebagai upaya mewujudkan pendidikan yang berkualitas. Dengan penguasaan kompetensi tersebut, maka guru dapat mendesain atau setidaknya mengorganisir pembelajaran dengan berbasis teknologi dan kecakapan 4.0 (Setiawan, 2019: 307). Dengan penguasaan kompetensi tersebut, maka guru dapat mendesain atau setidaknya mengorganisir pembelajaran dengan berbasis teknologi dan kecakapan 4.0.

Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan segala bentuk *transfer of knowledge* dan pembentukan sikap dan kepribadian serta mengembangkan keterampilan murid yang berpondasi asas Islam dan pengamalan ajaran agama Islam, yang dilakukan melalui mata pelajaran yang secara umum meliputi al-Quran Hadis, tauhid, fikih, dan sejarah Islam pada semua jalur, jenjang, dan jenis pendidikan (Daulay, 2016: 43).

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki karakteristik sebagai berikut (Nurjaman, 2021: 61-63):

1. PAI berikhtiar dalam menjawab keimanan dan akidah peserta didik agar tetap lurus dan kokoh dalam situasi dan kondisi apapun sehingga tidak mudah untuk terpengaruh dan terbawa dengan akidah yang tidak sesuai dengan syariat Islam.
2. PAI mengajak dan memelihara ajaran serta nilai-nilai yang terdapat dalam al-Quran dan hadis serta otentitas keduanya sebagai sumber utama ajaran Islam yang dikembangkan melalui metode ijtihad para ulama.
3. PAI menyatukan antara iman, ilmu, dan amal dalam kehidupan sehari-hari sehingga mapel PAI akan membawa peserta didik tidak hanya menguasai kemampuan kognitif, namun juga kemampuan afektif dan psikomotorik.

4. PAI membentuk dan mengembangkan budi pekerti luhur yang terbentuk dalam dimensi kesalehan baik individu maupun social.
5. PAI menjadi landasan moral dan etika dalam kegiatan pengembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dan nilai-nilai budaya serta kehidupan lainnya.
6. Esensi dari PAI adalah berbagai entitas yang bersifat rasional dan supra-rasional yang tertuang dalam tiga kerangka dasar ajaran Islam yakni akidah, syari'ah dan akhlak.
7. PAI berusaha menggali, mengembangkan, dan mengambil ibrah dan hikmah dari sejarah peradaban Islam sebagai bahan khazanah keilmuan sebagai bentuk mengembangkan peradaban yang lebih baik di masa depan.
8. Dalam beberapa pembahasan materi PAI berisi pemahaman dan penafsiran yang variatif sehingga memerlukan sikap *open-minded* dan toleran yang menjaga ukhuwah Islamiyah tanpa merusak akidah keIslaman.

Microsoft 365

Microsoft 365 merupakan serangkaian produk perangkat lunak dari perusahaan Microsoft yang memiliki berbagai layanan kolaboratif, terbaru, dan terintegrasi berbasis *subscription* (langganan) dengan cara membayar secara bulanan atau tahunan. Microsoft 365 juga tentunya mencakup aplikasi dekstop Office yang sudah familiar seperti Word, PowerPoint, dan Excel serta para penggunanya juga mendapatkan penyimpanan online tambahan yang terhubung dengan *cloud* sehingga memungkinkan para pengguna nya untuk berkolaborasi pada file secara *real-time*. Dengan berlangganan, para pengguna Microsoft 365 akan mendapatkan fasilitas *update* (pembaharuan) dan *repair* (perbaikan) dengan dukungan teknis yang berlangsung tanpa biaya tambahan di banyak PC, Mac, tablet, dan ponsel. Untuk menggunakan layanan dari Microsoft 365 maka para pengguna harus sudah memiliki akun Microsoft. Akun Microsoft adalah kombinasi dari alamat email dan password yang digunakan saat *sign-in* ke OneDrive, Xbox LIVE, dan Outlook.com atau dapat membuat akun baru melalui account.microsoft.com.

Sebagai bagian dari *trial* atau pembelian Microsoft 365, pengguna akan diarahkan untuk

sign-in dengan akun Microsoft untuk menginstall dan mengatur Microsoft 365 milik pengguna. Perlu diingat bahwa akses internet merupakan syarat untuk menginstall, mengaktivasi, tetap *up to date*, dan menggunakan berbagai layanan dari Microsoft 365. Untuk menampilkan berbagai layanan yang diberikan Microsoft 365, pengguna dapat mengunjungi portal Microsoft 365 pada link www.office.com dan sign-in dengan menggunakan akun dan password

Microsoft juga merangkul ranah pendidikan dengan meluncurkan Microsoft 365 Education yakni salah satu jenis dari layanan Microsoft 365 bagi murid dan guru berbasis layanan *cloud*, aplikasi yang ditawarkan oleh Microsoft, layanan kolaborasi, dan alat komunikasi yang tersedia secara gratis untuk institusi pendidikan. Berkenaan dengan Microsoft 365 menggunakan Azure Active Directory (Azure AD) untuk manajemen pengguna, maka penyediaan pengguna diperlukan untuk membuat Microsoft 365 Education tersedia untuk murid dan staf (Shimayoshi, dkk., 2021).

Kemandirian Belajar

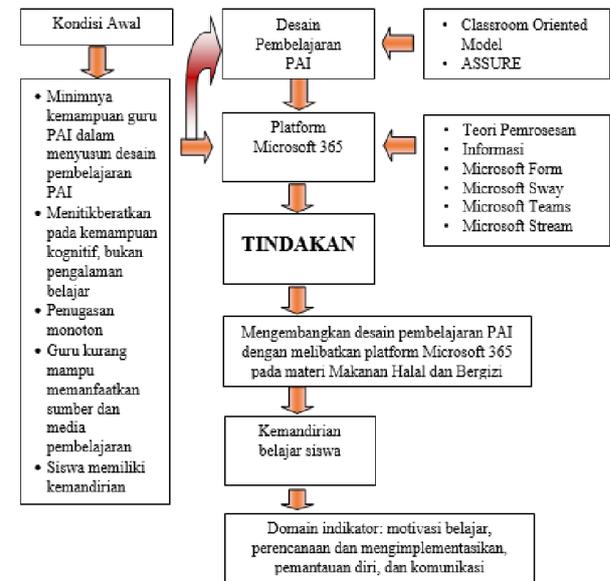
Kemandirian belajar adalah bentuk kreasi dalam berfikir yang mengarahkan pada penguasaan diri agar memberikan dorongan kepada diri sendiri. Dalam konteks pembelajaran, kemandirian belajar akan mendorong seseorang mengambil prinsip beserta aspek kegiatan belajarnya yang dapat diwujudkan dengan tanggungjawab dalam belajar, aktif, kreatif, dan mampu mengatasi permasalahan dalam belajar (Suciati, 2016: 8). Dengan demikian, kemandirian belajar merupakan kemampuan atau sikap seseorang yang memanfaatkan seluruh kemampuan pancaindranya secara optimal untuk bekerja, berpikir, mengolah gagasan secara sendiri yang dimotivasi oleh pengaruh internal maupun eksternal lingkungan seseorang tersebut sehingga terbentuknya perubahan tingkah laku, kemampuan, keterampilan maupun sifat seseorang ke arah positif.

Seseorang yang memiliki kemandirian belajar dapat ditandai dengan sikap dan perilaku berupa ketidaktergantungan terhadap orang lain, memiliki kepercayaan diri, berperilaku disiplin, memiliki rasa tanggung jawab, berperilaku berdasarkan inisiatif sendiri, melakukan kontrol diri. Kemandirian belajar sendiri memiliki pemahaman istilah yang dekat dengan regulasi

diri (*self-regulated*) dan pembelajaran mandiri (*self-directed*) (Sutrisno, 2019: 89-93).

Kemandirian belajar penting dalam menentukan sikap positif di masa depan serta kemampuan untuk menggunakan proses dasar untuk belajar memecahkan masalah. Peserta didik akan lebih aktif, kreatif, dan melatih kemampuan bekerjasama, kemandirian, dan meningkatkan *critical thinking skill*. Kemandirian belajar peserta didik dapat pula mengoptimalkan proses belajar dikarenakan peserta didik yang mandiri belajar akan memiliki kemampuan untuk mengatur belajar secara efektif dan waktu belajar yang efisien serta bertanggung jawab sepenuhnya dalam proses belajar (Darmawanti, 2017: 4).

Kerangka Berpikir

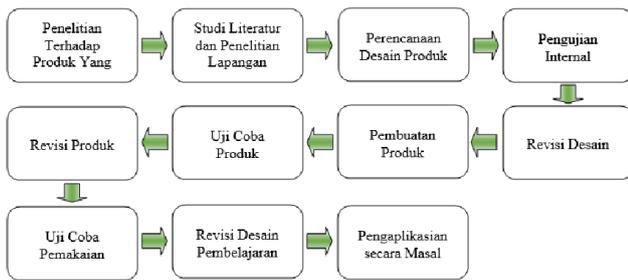


Gambar 1. Bagan Kerangka Berpikir

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Sugiyono (2008: 297), mengartikan metode penelitian pengembangan sebagai metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Metode penelitian *Research and Development* memiliki tahapan-tahapan yang dijabarkan sebagai berikut (Sugiyono, 2019: 646):



Gambar 2. Bagan Tahap-tahap Penelitian R&D

Terdapat empat level penelitian yaitu meneliti tanpa menguji (Level I), menguji tanpa meneliti (Level II), meneliti dan menguji dalam upaya mengembangkan produk yang telah ada (Level III), dan meneliti dan menguji dalam upaya mengembangkan produk yang telah ada (Level IV). Penelitian ini menggunakan level III karena di dalamnya terdapat kerjasama tentang hasil penelitian dengan peneliti lain; hasil penelitian merupakan hasil adaptasi hasil penelitian lain pada penelitian ini; dan publikasi dari penelitian ini dapat digunakan oleh orang lain; proses penyusunannya didapatkan dengan menilai gagasan-gagasan baru yang disandingkan dengan membaca dan menilai jurnal-jurnal profesional serta diskusi bersama dengan para profesional (Setyosari, 2016: 92), terkait desain pembelajaran PAI dan Microsoft 365.

Teknik pengumpulan data yang digunakan di dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dokumentasi dan angket.

Adapun kegiatan menganalisis data dilakukan setelah pengumpulan data selesai. Pada metode penelitian R&D, jumlah kegiatan analisis data tergantung pada level penelitian, jenis dan jumlah rumusan masalah, serta jumlah rumusan hipotesis (Sugiyono, 2019: 245). Berikut merupakan teknik analisis data yang digunakan pada tahapan penelitian pengembangan dan efektivitas dari produk yang telah dikembangkan.

1. Analisis Penelitian terhadap Produk yang Telah Ada

Teknik penyajian data dari studi literatur terdiri dari tiga bagian, yakni pendahuluan, tinjauan kritis, dan rangkuman.

2. Analisis Penelitian Lapangan

Teknik analisis data dilakukan pada tahapan ini adalah teknik analisis data kualitatif dimana proses reduksi data,

penyajian data, dan kesimpulan dilakukan secara bersamaan.

3. Analisis Pengujian Internal

Analisis pengujian internal dilakukan setelah didapatkan hasil pengujian internal berupa skor dari angket menggunakan skala Likert dengan paparan jawaban Sangat Setuju = 5; Setuju = 4; Cukup = 3; Tidak Setuju = 2; Sangat tidak setuju = 1.

Data tersebut dianalisis dengan menghitung presentasi skor rata-rata dari setiap aspek yang dinilai dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Prosentase skor rata-rata penilaian oleh ahli

F = Jumlah skor yang diperoleh ahli

N = Jumlah skor maksimal

Hasil prosentase skor kemudian diinterpretasikan dengan berdasarkan tabel interpretasi skor berikut (Riduwan, 2015: 15):

Tabel 1. Tabel Interpretasi Skor Validasi Ahli

Kriteria	Prosentase Skor
Sangat Baik	81 – 100%
Baik	61 – 80%
Cukup	41 – 60%
Kurang	21 – 40%
Sangat Kurang Baik	0 – 20%

4. Uji Coba Produk

Analisis uji coba produk dilakukan kepada peserta didik dengan jumlah terbatas sebagai kelayakan desain pembelajaran dalam meningkatkan kemandirian belajar peserta didik yang dilihat dari lembar observasi peserta didik setelah diberi perlakuan serta wawancara secara tidak terstruktur.

5. Uji Coba Pemakaian

Uji coba pemakaian menggunakan metode *Pre-test-Post-test Control Design* yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

6. Analisis Keefektivitasan Produk

Sebelum menganalisis efektivitas produk dilakukan pengujian normalitas dan homogenitas menggunakan aplikasi SPSS versi 16 kemudian didapatkan hasil distribusi yang mengarahkan uji beda menggunakan perhitungan Mann-Whitney.

Tahapan berikut setelah uji normalitas, uji homogenitas, dan uji Mann-Whitney maka dilakukan analisis dengan N-Gain atau gain score dengan menyelisihkan nilai antara kedua tes tersebut yang dinormalisasi dengan rumus sebagai berikut (Nairi et al., 2019: 319):

$$g = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{ideal} - S_{pre}}$$

Keterangan:

- S_{post} = skor post-test
- S_{pre} = skor pre-test
- S_{ideal} = Skor ideal
- g = nilai gain (selisih nilai)

Untuk mengetahui kategori kemandirian belajar peserta didik pada setiap kategori N-gain dapat dilihat pada tabel berikut,

Tabel 2. Kategori Nilai Gain

Nilai Gain Ternormalisasi	Interpretasi
-1,00 ≤ g < 0,00	Terjadi penurunan
g = 0,00	Tetap
0,00 < g < 0,30	Rendah
0,30 ≤ g < 0,70	Sedang
0,70 ≤ g ≤ 1,00	Tinggi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Efektivitas Desain Pembelajaran PAI Berbasis Microsoft 365 dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta Didik

Efektivitas desain pembelajaran PAI berbasis Microsoft 365 dapat dijawab berdasarkan proses pengembangan pada langkah Uji Coba Pemakaian. Sebelum melakukan analisis efektivitas desain pembelajaran PAI berbasis Microsoft 365 dalam meningkatkan kemandirian belajar peserta didik menggunakan Nilai Gain, maka dilakukan Uji Normalitas Data, Uji Homogenitas Data, dan Uji Beda Mann-Whitney:

1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data dilakukan untuk menentukan apakah kelas yang diteliti tersebut berdistribusi normal atau tidak. Data hasil uji normalitas dengan menggunakan SPSS 16.0 dipaparkan pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data post-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol dengan SPSS 16.0 One-Sample Kolmogorov- Smirnov Test

	mendapat perlakuan	tidak mendapat perlakuan
N	26	28
Normal Parameters ^a	Mean	84.00
	Std. Deviation	8.593
Most Extreme Differences	Absolute	.139
	Positive	.139
	Negative	-.104
Kolmogorov-Smirnov Z	.706	.843
Asymp. Sig. (2-tailed)	.701	.475

Test distribution is Normal.

Sesuai dengan hasil perhitungan uji normalitas data post-test di atas dapat disimpulkan bahwa nilai Z kelas eksperimen sebesar 0,706 dan nilai Z kelas kontrol sebesar 0,843. Kemudian nilai Sig. pada kelas eksperimen sebesar 0,701 dan nilai Sig. kelas kontrol sebesar kontrol 0,475. Karena nilai Z dan nilai Sig. ≥ 0,05 sehingga dapat disimpulkan data rata-rata pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas data dilakukan dengan maksud untuk menguji homogenitas hasil post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data hasil uji homogenitas dengan menggunakan SPSS 16.0 dipaparkan pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Data post-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol dengan SPSS 16.0

Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
POSTTEST Based on Mean	43.116	1	52	.000
Based on Median	41.946	1	52	.000
Based on Median and with adjusted df	41.946	1	32.131	.000
Based on trimmed mean	43.114	1	52	.000

Nilai Sig. sebesar 0,000 dan karena nilai yang diperoleh dari uji homogenitas taraf signifikansinya ≤ 0,05 maka data

mempunyai nilai varians yang tidak homogen. Selanjutnya akan dilakukan analisis data dengan uji Mann Whitney.

3. Mann-Whitney

Pengujian menggunakan Mann-Whitney selanjutnya dilakukan karena data berdistribusi normal dan memiliki varians yang tidak homogen. Pengujian ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata dua sampel yang tidak berpasangan. Data hasil Mann-Whitney dengan menggunakan SPSS 16.0 dipaparkan pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Mann-Whitney post-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol dengan SPSS 16.0

Test Statisticsa

	POSTTEST
Mann-Whitney U	.000
Wilcoxon W	406.000
Z	-6.317
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Grouping Variable: KELAS

Nilai Sig. sebesar 0,000 dan karena nilai yang diperoleh dari uji Mann-Whitney taraf signifikansinya $\leq 0,05$ maka data mempunyai interpretasi "ada perbedaan kemandirian belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol".

4. Nilai Gain

Kategori efektif dilakukan dengan menyelisihkan skor *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen menggunakan rumus
$$G = \frac{P - K}{M - K}$$
 yang kemudian diinterpretasi menggunakan **Tabel 2** Nilai gain yang diperoleh kelas eksperimen adalah tinggi dengan capaian 9 peserta didik; sedang dengan capaian 13 peserta didik; dan rendah dengan capaian 4 peserta didik. Secara keseluruhan, nilai yang diperoleh adalah 0,59177. Maka dapat disimpulkan bahwa implementasi pengembangan desain pembelajaran PAI berbasis Microsoft 365 dapat meningkatkan kemandirian belajar peserta didik dengan rata-rata peningkatan yang sedang.

Nilai gain yang diperoleh kelas kontrol adalah rendah dengan capaian 16 peserta didik dan tetap dengan capaian 12 peserta didik. Secara keseluruhan, nilai yang

diperoleh adalah 0,02. Maka dapat disimpulkan bahwa implementasi desain pembelajaran PAI tanpa pengembangan dapat meningkatkan kemandirian belajar peserta didik dengan rata-rata peningkatan yang rendah.

Kesimpulan yang dapat ditarik dari pemaparan di atas adalah peserta didik di kelas eksperimen mempunyai tingkat kemandirian belajar yang sedang walaupun telah dilakukan pengembangan desain pembelajaran PAI berbasis Microsoft 365. Hal ini disebabkan peserta didik di kelas eksperimen mendapatkan skor di bawah rata-rata pada 7 poin instrumen kemandirian belajar yakni (1) Ikut terlibat aktif dalam menetapkan tujuan pembelajaran PAI; (2) Mengetahui cara belajar yang cocok dilakukan untuk mencapai tujuan belajar; (3) Mampu menilai hasil dari pembelajaran PAI yang telah dilakukan; (4) Mempunyai keinginan untuk mempelajari ilmu dari orang lain; (5) Mampu menyampaikan materi secara lisan dalam presentasi; (6) Mampu mengomunikasikan materi melalui tulisan; (7) Memiliki tanggung jawab dalam belajar tanpa disuruh.

Bahasan terkait instrumen yang ditetapkan oleh menurut Cheng, poin-poin tersebut merupakan komponen-komponen pendukung terbentuk kemandirian belajar, sehingga apabila tidak terpenuhi dengan maksimal maka kemandirian belajar pada diri peserta didik tidak sepenuhnya dapat terakomodir. Sehingga dapat dianalisis bahwa pembelajaran PAI menggunakan desain pembelajaran PAI berbasis Microsoft 365 yang telah dilakukan adalah masih terdapat problem sebagai berikut:

- a. Peserta didik enggan untuk memberikan tanggapan atau pendapatnya terkait tujuan pembelajaran yang akan dilakukan.
- b. Peserta didik masih bingung mengetahui cara belajar yang cocok dilakukan untuk mencapai tujuan belajar.
- c. Ketidakmampuan peserta didik dalam menilai hasil dari pembelajaran PAI yang telah dilakukan

- d. Tidak ingin mempelajari ilmu dari orang lain karena peserta didik masih malu menunjukkan ketidaktahuannya saat melakukan pembelajaran.
- e. Enggan menyampaikan materi secara lisan, dan belum terbiasa untuk melakukan pembelajaran yang mengharuskan peserta didik untuk tampil di depan teman-temannya.
- f. Peserta didik masih belum mahir dalam mengkomunikasikan materi melalui tulisan. Hal ini disebabkan karena penugasan pada desain pembelajaran PAI sebelum dikembangkan adalah menjawab soal, bukan kepada mengkomunikasikan materi yang telah didapatkan melalui tulisan.
- g. Tanggung jawab belajar yang dimiliki kelas eksperimen masih tergantung dari faktor eksternal berupa lingkungan rumah atau penugasan yang diberikan oleh guru. Sedangkan untuk faktor internal yakni kemampuan interpersonal untuk meregulasi dirinya sendiri untuk belajar masih belum terlihat.

Penyempurnaan produk yang dilakukan sebagai bentuk solusi terhadap problem yang dihadapi adalah sebagai berikut,

- a. Desain pembelajaran akan kembali direvisi untuk lebih memperhatikan peran serta peserta didik dalam menentukan tujuan pembelajaran, menambahkan pembahasan pada evaluasi sebagai bentuk bahan peserta didik agar mampu menilai hasil pembelajaran PAI, menambahkan kegiatan berkelompok sehingga peserta didik terbiasa untuk berinteraksi dan saling belajar satu sama lain. Revisi ini juga berdasarkan pada karakteristik desain pembelajaran milik Yaumi yakni berorientasi pada peserta didik (*student-centered*), mengevaluasi diri sendiri, dan kerjasama.
- b. Guru perlu memberikan pemahaman pada peserta didik terkait gaya belajar audio, visual, dan kinestetik sehingga peserta didik akan mengerti bagaimana cara belajar yang cocok bagi mereka sehingga mereka dapat mengikuti desain pembelajaran PAI yang telah dikembangkan dengan baik. Seperti

halnya tahapan awal dari desain pengembangan ASSURE yakni menganalisis karakter peserta didik.

- c. Pada desain produk ditambahkan kegiatan berdiskusi dan presentasi sehingga peserta didik terbiasa untuk tampil di depan banyak orang dengan pembawaan yang baik serta kegiatan yang mendorong peserta didik menuliskan kembali materi yang telah didapatkan. Hal ini dapat juga dilakukan dalam bentuk soal latihan refleksi atau esai. Hal ini menjadi penting mengingat urgensi kemandirian belajar bahwa peserta didik akan lebih aktif, kreatif, dan melatih kemampuan bekerjasama sehingga pembiasaan tersebut baiknya dilakukan pada pembelajaran.
- d. Guru berperan penting dalam memberikan penguatan-penguatan dan motivasi agar peserta didik bertanggungjawab dalam menjalankan kewajibannya yakni belajar. Revisi produk yang dilakukan adalah menambahkan kata-kata mutiara dan penyemangat bagi peserta didik untuk bertanggung jawab dalam belajar. Usaha-usaha tersebut menjadi faktor eksternal yang dapat meningkatkan kemandirian belajar peserta didik.

Pembahasan

Sejalan dengan model desain pembelajaran ASSURE yang dikemukakan oleh Smaldino, dkk (2019: 39), yang memberikan peran besar teknologi dan media pada desain pembelajaran, maka pengembangan desain pembelajaran PAI yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan model ASSURE di mana teknologi yang digunakan adalah *platform* Microsoft 365. Hal tersebut juga diperkuat oleh Tesis milik Achmadi yang mengemukakan bahwa model desain pembelajaran ASSURE adalah perencanaan sistematis dengan integrasi teknologi dan media sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan bermakna (Achmadi, 2013).

Microsoft 365 menjadi alternatif teknologi yang dapat diintegrasikan pada pengembangan desain pembelajaran, hal ini sesuai dengan paparan yang ditampilkan dari *website* resmi Microsoft 365 yang menjelaskan bahwa berbagai kelebihannya yakni berupa layanan kolaboratif

dan terintegrasi berbasis langganan yang di mana apabila pengguna yang telah memiliki akun dapat menggunakan fitur-fitur dari Microsoft 365. Selain itu, prinsip dari Microsoft 365 yang disampaikan Shimayoshi adalah internet menjadi peran yang vital dalam penggunaan Microsoft 365 (Shimayoshi, dkk., 2021), sehingga peran teknologi (internet) di sini sesuai dengan model pengembangan ASSURE.

Pengembangan desain pembelajaran PAI berbasis Microsoft 365 mendapat hasil rata-rata Sangat Baik pada uji coba produk dikarenakan telah dilakukan penyusunan desain pembelajaran yang berpedoman pada karakter desain pembelajaran yang baik menurut Reiser dan Dempsey yang dirangkum oleh Yaumi berupa berorientasi pada peserta didik dan tujuan pembelajaran, dan interaktif, pembelajaran bermakna yang empiris, *self-correction*, kerjasama tim (Yaumi, 2017: 12), yang dilengkapi dengan konsep Prawiradilaga (2015: 22) berupa alur berpikir yang sistemik masih belum dimunculkan. Selain itu, pemberian ilustrasi gambar disertai dengan perintah/arahan yang jelas mengacu pada konsep salah satu fitur Microsoft Sway yakni fitur yang memberikan tampilan presentasi yang interaktif dan informatif. Materi PAI yang digunakan juga sudah sesuai dengan menambahkan bahasan tentang karakteristik PAI, sesuai dengan yang dipaparkan oleh yakni mengajak serta memelihara ajaran serta nilai-nilai dalam al-Quran dan hadis, otentitas keduanya sebagai sumber utama ajaran Islam yang dikembangkan melalui metode ijtihad para ulama (Nurjaman, 2021: 61-63).

Selain daripada itu, peningkatan kemandirian belajar peserta didik yang ditunjukkan dari hasil pre-test dan post-test kelas eksperimen menunjukkan adanya peningkatan kemandirian belajar. Berangkat dari teori milik Hall dan Lindsey yang dikutip Mubarok (2016: 44), bahwa regulasi diri atau kemampuan mengatur diri sendiri yang ditunjukkan dengan kemandirian belajar dipengaruhi oleh dua faktor, yakni faktor internal (mampu mengobservasi diri sendiri, menilai diri sendiri, dan merespon diri sendiri) dan faktor eksternal (lingkungan dan penguatan). Pengembangan desain pembelajaran PAI berbasis Microsoft merupakan usaha guru dalam hal menciptakan lingkungan belajar dan memberi penguatan materi pada peserta didik

sehingga diharapkan dapat memunculkan kemampuan dalam mengobservasi diri, menilai diri, dan merespon dirinya sendiri. Hal ini berbanding terbalik dengan kelas kontrol yang peserta didiknya melakukan pembelajaran PAI dengan desain yang tidak dikembangkan. Lingkungan belajar dan penguatan yang diberikan tidak maksimal dan tidak bersentuhan dengan kebutuhan peserta didik.

Pengembangan desain pembelajaran PAI berbasis Microsoft 365 juga sejalan dengan teori pemrosesan informasi yang mempunyai anggapan bahwa dalam pemrosesan informasi terjadi interaksi antara kondisi-kondisi internal dan kondisi-kondisi eksternal individu (Zainiyati, 2010: 56). Pembelajaran PAI menggunakan desain pembelajaran PAI yang dikembangkan menempatkan peserta didik sebagai pemroses informasi dan guru sebagai penyedia informasi.

Kefektivitasan tingkat kemandirian belajar di kelas eksperimen yang sudah dilakukan pengembangan desain pembelajaran PAI berbasis Microsoft 365 masih tergolong Sedang. Hal ini dikarenakan pada faktor-faktor pendukung kemandirian belajar menurut Cheng (2010), peserta didik masih memberikan skor tidak maksimal. Hal ini kembali menjadi bahan revisi bahwa ternyata pengembangan desain pembelajaran PAI berbasis Microsoft 365 juga memerlukan peran serta guru pengajar untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung kemandirian belajar. Hal ini sesuai dengan bahasan yang diberikan Hockings (2018: 145), bahwa semua pengaruh positif dari hasil kemandirian belajar merupakan kegiatan yang difasilitasi oleh guru.

KESIMPULAN

Tahapan pengembangan menggunakan R & D milik Sugiyono pada level 3. Model desain pengembangan pembelajaran menggunakan model ASSURE karena pengembangan yang dilakukan lebih banyak melibatkan teknologi dan media pada tahapanya.

Langkah-langkah tersebut berurutan mulai dari studi lapangan dan literatur; perencanaan desain produk menggunakan model pengembangan desain pembelajaran ASSURE; pengujian internal oleh ahli desain pembelajaran PAI, ahli desain *platform* Microsoft 365, dan ahli

kesesuaian konten PAI; pembuatan produk yang berangkat dari revisi para ahli; uji coba produk, uji coba pemakaian yang menunjukkan adanya peningkatan kemandirian belajar peserta didik, dan pengaplikasian secara massal berupa diseminasi bersama para guru SMP wilayah Kabupaten Purbalingga.

Efektivitas pengembangan desain pembelajaran PAI dalam meningkatkan kemandirian belajar peserta didik ditunjukkan dengan perhitungan nilai gain yang diperoleh sebesar 0,59 dengan interpretasi efektivitas berada pada tingkat sedang.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, A. Rifqi. 2015. *Pengembangan Pendidikan Agama Islam; Reinterpretasi Berbasis Interdisipliner*. Yogyakarta: Lkis Pelangi Aksara.
- Aziizah, Anisatul, Tegar Bima Sakti, and Andriyanto Andriyanto. 2020. "Pengaruh Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Sejarah Melalui Microsoft Office 365" 2, no. 2 (December 30). Accessed February 17, 2021.
- Darmawanti, Aghniyaa. 2017. "Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Kemandirian Belajar Pada Peserta Didik Yang Dimediasi Oleh Kreativitas." Universitas Muhammadiyah Malang.
- Daulay, Haidar Putra. 2016. *Pemberdayaan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*. Prenada Media.
- Gazali, Erfan. 2018. "Pesantren Di Antara Generasi Alfa Dan Tantangan Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0." *OASIS: Jurnal Ilmiah Kajian Islam* 2, No. 2.
- Gunawan, Heri. 2014. *Ilmu Pendidikan Islam: Kajian Teoritis Dan Pemikiran Tokoh*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Hidayat, Dede Rahmat, Ana Rohaya, Fildzah Nadine, and Hary Ramadhan. 2020. "Kemandirian Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid -19:" *Perspektif Ilmu Pendidikan* 34, No. 2 (October 27).
- Irianto, Dradjat. 2017. "INDUSTRY 4.0: The Challenges of Tomorrow." In *Seminar Nasional Teknik Industri 2017*. Malang: Institut Teknologi Bandung.
- Jauhari, Muhamad Tanthowi. 2020. "Desain Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dan Madrasah." *ISLAMIKA* 2, no. 2 (July 31).
- Kemendikbud. 2007. "PP_tahun2007_nomor55 (Pendidikan Agama Dan Pendidikan Keagamaan). Pdf," n.d. Accessed June 29, 2021.
- _____. "UU_tahun2003_nomor020.Pdf," n.d. Accessed June 29, 2021. Jones, Brent A. *ADDIE Model (Instructional Design)*, n.d.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2021. "Arti Kata Kembang - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online." Accessed June 6.
- Kurniawan, Rusman, and Cepi Riyana. 2015. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Kurniawati, Weni. 2021. "Desain Perencanaan Pembelajaran." *Jurnal An- Nur: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan dan Keislaman* 7, No. 01 (April 26).
- Lubis, Husna. 2020. "Peranan Teknologi Pendidikan Terhadap Guru Di Masa Depan." *Jurnal Sintaksis* 3, no. 1 (December 12).
- Mawardi, Imam, and Husniyatus Salamah Zainiyati. 2020. *Metodologi Keilmuan Islami: Rekonstruksi & Aktualisasi Ajaran Ta'lim Muta'allim*. Depok: Yayasan eLSiQ Tabarokarrahan.
- Mawardi. 2018. "Merancang Model Dan Media Pembelajaran." *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 8, no. 1 (January 16).
- Microsoft 365 Official Website. 2018. "The Pros & Cons of Microsoft Office 365." *Bytestart*. Last modified February 21. Accessed May 8, 2021.
- _____. 2020. "What Is Microsoft Office and Microsoft 365 | FAQs." Last modified 2020. Accessed July 29, 2020.
- _____. 2021. "Apa perbedaan antara Microsoft 365 dan Office 2019?" Accessed April 7.
- Minhajir, As'aril. 2011. "Tujuan Pendidikan Dalam Pesrpektif Al-Qur'an." *al-Tahrir* 11, No. 2 (November).
- Mubarok, Pathah Pajar. 2016. "Program Pengasuhan Positif Untuk Meningkatkan Keterampilan Mindful Parenting Orangtua

- Remaja." *Psymphatic: Jurnal Ilmiah Psikologi* 3, no. 1 (December 27).
- Mudlofir, Ali, and Evi Fatimatur Rusydiyah. 2016. *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori Ke Praktik*. Raja Grafindo Persada.
- Nurjaman, Asep. 2021. *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Implementasi Desain Pembelajaran "Assure."* Indramayu: Penerbit Adab.
- Nurriqi, Afida. 2021. "Karakteristik Pendidikan Agama Islam Di Madrasah Prespektif Kebijakan Pendidikan." *BINTANG* 3, no. 1 (April 30).
- Ovan, and Andika Saputra. 2020. *CAMI: Aplikasi Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Berbasis Web*. Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia.
- Rehalat, Aminah. 2014. "Model Pembelajaran Pemrosesan Informasi." *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial* 23, No. 2.
- Riduwan. 2015. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Riyanto, Slamet, and Aglis Andhita Hatmawan. 2020. *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian Di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan Dan Eksperimen*. Deepublish.
- Sagala, Syaiful. 2009. *Kemampuan Profesional Guru Dan Tenaga Kependidikan: Pemberdayaan Guru, Tenaga Kependidikan, Dan Masyarakat Dalam Manajemen Sekolah*. Bandung: Alfabeta.
- Septiana, Nanda. 2019. *Ict Dalam Pembelajaran Mi/Sd*. Duta Media Publishing.
- Setyosari, Punaji. 2020. *Desain Pembelajaran*. Bandung: Bumi Aksara.
- Setyosari, Punaji. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Prenada Media.
- Silaban, Saronom. 2021. *Pengembangan Program Pengajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Sobri, Muhammad, Nursaptini Nursaptini, and Setiani Novitasari. 2020. "Mewujudkan Kemandirian Belajar Melalui Pembelajaran Berbasis Daring Diperguruan Tinggi Pada Era Industri 4.0." *Jurnal Pendidikan Glasser* 4, no. 1 (May 16).
- Sriyono, Heru. 2021. *Bimbingan dan Konseling Belajar Bagi Peserta didik di Sekolah - Rajawali Pers*. Bandung: PT. RajaGrafindo Persada.
- Sudhita, I Wyn Romi, and L Pt Putrini Mahadewi. 2014. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Model Banathy Pada Mata Pelajaran Ipa Peserta Didik Kelas VII Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha," No. 3.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan: (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, Lidia. 2020. *Strategi Pembelajaran Berbasis Motivasi*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Syadzili, Muhammad Fatih Rusydi. 2019. "Peran Desain Pembelajaran Dalam Pengembangan Moral Anak Didik." *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam* (January 20).
- Usodo, Budi. 2016. "Pelatihan Penerapan Beberapa Aplikasi Dari Microsoft: Office Mix, Onenote, Sway Dalam Pembelajaran Bagi Guru-Guru Matematika Sma Di Kabupaten Sragen" 4, No. 9.
- Yaumi, Muhammad. 2017. *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran: Disesuaikan Dengan Kurikulum 2013 Edisi Kedua*. Kencana.
- Zainiyati, Husniyatus Salamah. 2010. *Model Dan Strategi Pembelajaran Aktif: Teori Dan Praktek Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Surabaya: IAIN PRESS Sunan Ampel.