

## PERENCANAAN PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

Usup Supriatna<sup>1\*</sup>, Opan Arifudin<sup>2</sup>, Ika Kartika<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Institut Agama Islam KH Badruzzaman, Indonesia

<sup>2</sup>Institut Agama Islam Rakeyan Santang, Indonesia

<sup>3</sup>Institut Agama Islam Nasional Laa Roiba Bogor, Indonesia

[supriatnausup90@gmail.com](mailto:supriatnausup90@gmail.com)

---

### ABSTRAK

**Abstrak:** Implementasi teknologi dalam proses pembelajaran harus dirancang secara matang agar sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kurikulum yang berlaku. Hal ini juga sebagai upaya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses perencanaan pembelajaran berbasis teknologi yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Metode penelitian kualitatif digunakan untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang pengalaman, persepsi, dan strategi yang diterapkan oleh pendidik dalam merancang pembelajaran berbasis teknologi. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi, dan studi dokumentasi terhadap guru dan siswa di salah satu sekolah menengah atas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif dan relevan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Faktor-faktor seperti pemilihan media yang menarik, keterlibatan aktif siswa, serta penyesuaian materi dengan kebutuhan peserta didik menjadi kunci keberhasilan dalam perencanaan tersebut. Penelitian ini menyarankan pentingnya pelatihan dan pengembangan kompetensi guru dalam merancang pembelajaran berbasis teknologi yang efektif dan menyenangkan bagi peserta didik.

**Kata Kunci:** Perencanaan, Pembelajaran Berbasis Teknologi, Motivasi Belajar Siswa.

*Abstract: The implementation of technology in the learning process must be carefully designed to suit the characteristics of students and the applicable curriculum. This also serves as an effort to increase student learning motivation. This study aims to describe the process of planning technology-based learning that is effective in increasing student learning motivation. Qualitative research methods were used to gain an in-depth understanding of the experiences, perceptions, and strategies implemented by educators in designing technology-based learning. Data were collected through in-depth interviews, observations, and documentation studies of teachers and students at a high school. The results of the study indicate that innovative and relevant technology-based learning planning can significantly increase student learning motivation. Factors such as the selection of interesting media, active student involvement, and adaptation of materials to student needs are key to the success of this planning. This study suggests the importance of training and developing teacher competencies in designing technology-based learning that is effective and enjoyable for students.*

**Keywords:** Planning, Technology-Based Learning, Student Learning Motivation.

---

#### Article History:

Received: 20-09-2025

Revised : 20-10-2025

Accepted: 20-11-2025

Online : 16-12-2025

---

### A. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini memberikan dampak yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya sekadar sebagai media pendukung, tetapi telah menjadi bagian integral dari proses belajar mengajar yang inovatif dan interaktif. Menurut data dari UNESCO tahun 2021 dikutip (Supriatna, 2025), integrasi teknologi dalam pendidikan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, memperluas akses belajar, serta memotivasi peserta didik untuk aktif dan kreatif dalam proses belajar. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi memiliki potensi besar dalam

meningkatkan motivasi belajar siswa, yang merupakan faktor penting dalam keberhasilan pendidikan.

Motivasi menurut Ridwan dikutip (Athik Hidayatul Ummah, 2021) mendefinisikan motivasi sebagai energi pada individu yang mendorong mereka untuk melakukan latihan eksplisit dengan tujuan eksplisit. Apa pun yang dapat membujuk siswa atau orang untuk belajar disebut inspirasi belajar. Tanpa inspirasi belajar, seorang siswa tidak akan belajar dan selanjutnya tidak akan membuat kemajuan belajar. Mendorong adalah sesuatu selain mendorong atau meminta seseorang untuk menindaklanjuti dengan sesuatu; Ini adalah keahlian yang membutuhkan berbagai kapasitas untuk memahami dan mengelola sensasi diri sendiri serta orang lain. Menurut Hamzah dikutip (Sehabudin, 2024) bahwa motivasi adalah proses menggerakkan dan memperkuat motif agar dapat diwujudkan dalam tindakan nyata. Motif dan motivasi tidak dapat dipisahkan dalam suatu perilaku, sehingga motif dan pendukungnya terdapat dalam konsep sesuai kebutuhan bagi siswa untuk maju dengan cepat. Motivasi menurut Djaali dikutip (Febrianty, 2020) adalah kondisi fisiologis dan psikologis yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan kebutuhan seseorang.

Menurut pengertian para ahli diatas dapat penulis simpulkan bahwa motivasi adalah sekumpulan usaha, baik berupa kata-kata, contoh maupun perjumpaan, untuk memberikan keadaan tertentu kepada seseorang untuk terus menerus perlu ditindaklanjuti dengan sesuatu, sehingga motivasi dapat mengalir dari luar diri, maupun dari dalam diri individu, yang mana hal tersebut ditentukan oleh alasan, kebutuhan atau keinginan dalam pembelajaran dan latihan sehingga menjadi pendorong utama siswa yang membuat pembelajaran sesuai tujuan yang diinginkan siswa serta dapat tercapai.

Belajar menurut Subini dikutip (Arifudin, 2025) adalah perubahan perilaku seseorang yang disebabkan oleh proses tertentu. Namun, tidak semua perubahan perilaku disebabkan oleh hasil belajar; beberapa disebabkan oleh proses alam atau kondisi sementara dalam diri seseorang. Belajar, ditunjukkan oleh Slameto dikutip (Kartika, 2023) adalah pekerjaan individu untuk mencapai penyesuaian lain pada umumnya dalam berperilaku karena wawasan mereka sendiri untuk bekerja sama dengan keadaan mereka saat ini, belajar bukan untuk mengubah perilaku orang, tetapi untuk mengubah kurikulum agar siswa dapat cari tahu lebih banyak dan lebih sederhana, dalam proses pembelajaran menekankan pada partisipasi aktif setiap siswa dan mengenali perbedaan kemampuan siswa. Adapun pendapat lain Menurut Kompri dikutip (Kartika, 2024) menjelaskan pengertian belajar yaitu, jika dilihat dari tujuan dan bahan referensi untuk koneksi, baik tersurat maupun tersirat, pembelajaran merupakan komponen ilmu pendidikan.

Menurut pengertian para ahli, dapat penulis simpulkan belajar adalah usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh keahlian guna memenuhi kebutuhan hidup seseorang guna mencapai kelangsungan hidup yang lebih baik lagi sehingga berguna bagi masa depan.

Menurut Sardiman dikutip (Kartika, 2022) menjelaskan bahwa motivasi belajar adalah variabel mental individu yang tidak tertarik yang mengambil bagian penting dalam semangat, energi, dan energi untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi tinggi akan memiliki banyak energi untuk kegiatan rekreasi dengan belajar bekerja. Adapun menurut Ridwan dikutip (Arifudin, 2023) bahwa belajar ialah segala sesuatu yang dapat memotivasi siswa atau individu untuk belajar disebut sebagai motivasi belajar. Tanpa

motivasi belajar, seorang siswa tidak akan belajar dan akibatnya tidak akan mencapai keberhasilan belajar. Keberhasilan atau kegagalan belajar ditentukan oleh tingkat motivasi, dan belajar tanpa motivasi sulit dicapai.

Sedangkan menurut Kompri dikutip (Paramansyah, 2024) bahwa motivasi dalam belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Artinya motivasi tanpa belajar tidak dapat membuat siswa termotivasi di dalam kelas saat dilaksanakannya proses pembelajaran. Selain itu, Winkel dikutip (Arifudin, 2022), menyebutkan motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis didalam siswa yang menimbulkan kegiatan belajar itu demi mencapai suatu tujuan.

Berdasarkan definisi di atas, bisa disimpulkan bahwa motivasi adalah penyesuaian tingkah laku atau penampilan karena suatu rangkaian latihan, seperti menyimak, memperhatikan, menyetel, bertindak, dan bertingkah laku termasuk sudut mental, emosional, dan psikomotorik yang dilakukan sebagai akibat dari faktor intrinsik keinginan dan motivasi. Keinginan untuk berhasil mendorong kebutuhan belajar,

Motivasi belajar merupakan aspek psikologis yang mempengaruhi semangat dan ketekunan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Menurut Schunk dalam (Sanulita, 2024), motivasi yang tinggi akan mendorong siswa untuk lebih aktif, berkonsentrasi, dan berusaha mencapai hasil belajar yang optimal. Sebaliknya, rendahnya motivasi dapat menyebabkan siswa kehilangan minat, kurang berpartisipasi, dan akhirnya berdampak negatif terhadap prestasi akademik mereka.

Data dari Badan Pusat Statistik tahun 2019 menunjukkan bahwa tingkat motivasi belajar siswa di Indonesia masih tergolong rendah, dengan sekitar 35% siswa melaporkan merasa kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran di sekolah. Perlu adanya inovasi dalam perencanaan pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi siswa secara signifikan (Wahyudinata, 2024).

Menurut Terry dalam (Muslim, 2023), perencanaan adalah upaya untuk memilih dan menghubungkan fakta-fakta dan membuat serta menggunakan asumsi-asumsi mengenai masa yang akan datang dengan jalan menggambarkan dan merumuskan kegiatan-kegiatan yang di perhatikan untuk mencapai hasil yang di inginkan. Menurut Tjokroamidjojo dalam (Marantika, 2020) bahwa perencanaan dalam arti seluas-luasnya merupakan suatu proses mempersiapkan secara sistematis kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Perencanaan adalah suatu cara bagaimana mencapai tujuan sebaik-baiknya dengan sumber-sumber yang ada supaya lebih efektif dan efisien. Adapun Listyansih dikutip (Arifudin, 2021) menjelaskan bahwa perencanaan merupakan suatu proses yang kontinu yang meliputi dua aspek, yaitu formulasi perencanaan dan pelaksanaannya. Perencanaan dapat digunakan untuk mengontrol dan mengevaluasi jalannya kegiatan, karena sifat rencana itu adalah sebagai pedoman pelaksanaan kegiatan.

Berdasarkan definisi-definisi yang ada diatas dapat disimpulkan bahwa perencanaan adalah suatu rangkaian keputusan yang dibuat sebagai pedoman yang menjadi patokan dalam pelaksanaan kegiatan untuk mencapai suatu tujuan dengan sumberdaya yang tersedia.

Pembelajaran menurut Dimiyati dan Mudjiono dalam (Ningsih, 2024) mengandung arti bahwa kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Menurut Hamzah B. Uno dalam (Erfiyana, 2023) bahwa metode pembelajaran adalah cara yang

digunakan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Jadi metode pembelajaran adalah jalan yang ditempuh seorang guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan tahapan-tahapan tertentu. Sementara itu, menurut Chauhan dalam (Kosasih, 2025) bahwa pembelajaran adalah upaya dalam memberi stimulus, bimbingan, pengarahan dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu interaksi seseorang yang terjadi disuatu tempat sehingga menghasilkan suatu perubahan terhadap dirinya dari hal yang tidak diketahui menjadi tahu.

Seiring dengan perkembangan teknologi, berbagai metode pembelajaran berbasis teknologi telah dikembangkan, seperti pembelajaran daring, flipped classroom, gamifikasi, dan penggunaan media interaktif. Studi oleh Johnson et al dikutip (Kartika, 2025) menyatakan bahwa penggunaan media digital dan platform interaktif dapat meningkatkan keterlibatan emosional dan motivasi siswa dalam belajar. Di Indonesia sendiri, penelitian oleh Setiawan dikutip (Andrivat, 2024) menunjukkan bahwa penerapan teknologi dalam pembelajaran matematika di sekolah menengah atas mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan. Meski demikian, implementasi teknologi dalam proses pembelajaran harus dirancang secara matang agar sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kurikulum yang berlaku.

Miasari et al dikutip (Mayasari, 2024) menjelaskan bahwa penggunaan teknologi, termasuk gadget, dalam dunia pendidikan telah berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir. Adapun Salsabila et al dikutip (Andrivat, 2025) menjelaskan bahwa teknologi dianggap sebagai alat bantu yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Teknologi dalam pendidikan dapat membawa perubahan yang signifikan terhadap cara siswa belajar dan cara guru mengajar.

Manan dalam (Sudrajat, 2024) menjelaskan bahwa teknologi pendidikan adalah aplikasi ilmiah yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran melalui berbagai alat dan sumber daya, termasuk media digital seperti gadget. Menurut Manongga dikutip (Romdoniyah, 2024) bahwa teknologi memungkinkan adanya pembelajaran jarak jauh, pembelajaran berbasis proyek, dan pembelajaran yang dipersonalisasi sesuai kebutuhan siswa.

Herlina dikutip (Sappaile, 2024) menekankan bahwa kunci keberhasilan penggunaan teknologi dalam pendidikan adalah integrasi yang tepat antara teknologi dengan metode pengajaran yang digunakan.

Selain itu, perencanaan pembelajaran berbasis teknologi yang efektif memerlukan strategi yang tepat, mulai dari pemilihan media, pengelolaan aktivitas belajar, hingga penilaian yang mendukung proses motivasi. Studi oleh (Saepudin, 2023) menegaskan bahwa perencanaan yang matang dan inovatif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, terbukti dari peningkatan partisipasi aktif dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran berbasis teknologi. Akan tetapi, tantangan utama yang dihadapi adalah kurangnya kompetensi guru dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran berbasis teknologi secara optimal.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penting untuk melakukan penelitian yang mendalam mengenai perencanaan pembelajaran berbasis teknologi yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan memahami proses dan strategi yang efektif,

diharapkan dapat memberikan solusi praktis dan rekomendasi bagi para pendidik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta motivasi peserta didik secara berkelanjutan.

## B. METODE PENELITIAN

Menurut Rahardjo dikutip (Arifudin, 2020) bahwa metode penelitian merupakan salah satu cara untuk memperoleh dan mencari kebenaran yang bersifat tentatif, bukan kebenaran absolut. Hasilnya berupa kebenaran ilmiah. Kebenaran ilmiah merupakan kebenaran yang terbuka untuk terus diuji, dikritik bahkan direvisi. Oleh karena itu tidak ada metode terbaik untuk mencari kebenaran, tetapi yang ada adalah metode yang tepat untuk tujuan tertentu sesuai fenomena yang ada. Budiharto dikutip (Mayasari, 2025) bahwa pemilihan metode penelitian harus disesuaikan dengan penelitian yang sedang dilakukan agar hasilnya optimal.

Penilaian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan tujuan untuk menggambarkan perencanaan pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa serta mengidentifikasi tantangan dan manfaat yang muncul dalam prakteknya. Desain penelitian dengan menggunakan desain deskriptif yang akan mengkaji perencanaan pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di beberapa sekolah di wilayah yang berbeda, dengan fokus pada pembelajaran PAI. Menurut Nana Syaodih Sukmadinata dalam (Arifudin, 2024), penelitian deskriptif kualitatif ditujukan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik bersifat alamiah maupun rekayasa manusia, yang lebih memperhatikan mengenai karakteristik, kualitas, keterkaitan antar kegiatan. Selain itu, Penelitian deskriptif tidak memberikan perlakuan, manipulasi atau pengubahan pada variabel-variabel yang diteliti, melainkan menggambarkan suatu kondisi yang apa adanya. Satu-satunya perlakuan yang diberikan hanyalah penelitian itu sendiri, yang dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Iskandar dalam (Asitoh, 2025) menyatakan pendekatan kualitatif adalah dimana penelitian kualitatif sebagai metode ilmiah sering digunakan dan dilaksanakan oleh sekelompok peneliti dalam bidang ilmu social, termasuk juga ilmu pendidikan. Pendekatan penelitian kualitatif dikemukakan oleh Iskandar dalam (Awaludin, 2023) menjelaskan sebagai suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metode yang menyelidiki suatu fenomena social dan masalah manusia.

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode penelitian lapangan (*field research*). Menurut (Erfiyana, 2025) bahwa pendekatan ini disesuaikan dengan tujuan pokok penelitian, yaitu mendeskripsikan dan menganalisis mengenai perencanaan pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Sehingga dengan metode tersebut akan mampu menjelaskan permasalahan dari penelitian (Mayasari, 2023).

Bungin dikutip (Alammy, 2025) menjelaskan bahwa penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk menggambarkan situasi, kondisi, atau fenomena sosial yang terdapat di masyarakat kemudian dijadikan sebagai objek penelitian, dan berusaha menarik realitas ke permukaan sebagai suatu mode atau gambaran mengenai kondisi atau situasi tertentu. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran analisis perencanaan pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Bogdan dan Taylor dalam (Awaludin, 2024) menjelaskan bahwa metodologi penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Pada penelitian ini peneliti membuat suatu gambaran kompleks, meneliti kata-kata, laporan terinci dari pandangan responden dan melakukan studi pada situasi yang alami, khususnya terkait perencanaan pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Tujuan penelitian studi kasus menurut Yin dalam (Rosmayati, 2025) menjelaskan bahwa tujuan penggunaan penelitian studi kasus adalah tidak sekedar untuk menjelaskan seperti apa objek yang diteliti tetapi menjelaskan bagaimana keadaan dan bagaimana kasus itu bisa terjadi. Sedangkan Waluya dalam (Maulana, 2025) mengemukakan tujuan Studi kasus adalah mengembangkan pengetahuan yang mendalam mengenai objek yang diteliti yang berarti bahwa studi ini bersifat sebagai suatu pengertian yang eksploratif.

Teknik dapat dilihat sebagai sarana untuk melakukan pekerjaan teknis dengan hati-hati menggunakan pikiran untuk mencapai tujuan. Walaupun kajian sebenarnya merupakan upaya dalam lingkup ilmu pengetahuan, namun dilakukan untuk mengumpulkan data secara realistis secara sistematis untuk mewujudkan kebenaran. Metodologi penelitian adalah sarana untuk menemukan obat untuk masalah apa pun. Dalam hal ini, penulis mengumpulkan informasi tentang perencanaan pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, artikel, jurnal, skripsi, tesis, ebook, dan lain-lain (Ningsih, 2025).

Karena membutuhkan bahan dari perpustakaan untuk sumber datanya, maka penelitian ini memanfaatkan penelitian kepustakaan. Peneliti membutuhkan buku, artikel ilmiah, dan literatur lain yang berkaitan dengan topik dan masalah yang mereka jelajahi, baik cetak maupun online (Aslan, 2025).

Mencari informasi dari sumber data memerlukan penggunaan teknik pengumpulan data. Amir Hamzah dalam (Abduloh, 2020) mengklaim bahwa pendataan merupakan upaya untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan pokok bahasan yang diteliti. Penulis menggunakan metode penelitian kepustakaan untuk mengumpulkan data. Secara khusus, penulis memulai dengan perpustakaan untuk mengumpulkan informasi dari buku, kamus, jurnal, ensiklopedi, makalah, terbitan berkala, dan sumber lainnya yang membagikan pandangan perencanaan pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Lebih lanjut Amir Hamzah dalam (Saepudin, 2024) mengatakan bahwa pengumpulan data diartikan berbagai usaha untuk mengumpulkan fakta-fakta yang berkaitan dengan topik atau pembahasan yang sedang atau akan digali. Rincian tersebut dapat ditemukan dalam literatur ilmiah, penelitian, dan tulisan-tulisan ilmiah, disertasi, tesis, dan sumber tertulis lainnya. Menurut (Widyastuti, 2024) bahwa pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai keadaan, menggunakan sumber yang berbeda, dan menggunakan teknik yang berbeda.

Adapun Sopwandin dalam (Saepudin, 2022) menjelaskan bahwa pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi, wawancara dan studi dokumentasi, dengan kegiatan analisis data yang meliputi kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Observasi adalah bagian dari proses penelitian secara langsung terhadap fenomena-fenomena yang hendak diteliti (Sunasa, 2023). Dengan metode ini, peneliti dapat melihat

dan merasakan secara langsung suasana dan kondisi subyek penelitian. Hal-hal yang diamati dalam penelitian ini adalah tentang perencanaan pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Teknik wawancara dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur, yaitu wawancara yang dilakukan dengan menggunakan berbagai pedoman baku yang telah ditetapkan, pertanyaan disusun sesuai dengan kebutuhan informasi dan setiap pertanyaan yang diperlukan dalam mengungkap setiap data-data empiris (Ekawati, 2024).

Dokumentasi adalah salah satu teknik pengumpulan data melalui dokumen atau catatan-catatan tertulis yang ada (Jaenal, 2024). Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang berarti barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis, seperti buku-buku, majalah, notula rapat, dan catatan harian. Menurut Moleong dalam (Heriman, 2024) bahwa metode dokumentasi adalah cara pengumpulan informasi atau data-data melalui pengujian arsip dan dokumen-dokumen. Lebih lanjut menurut (Gumilar, 2023) bahwa strategi dokumentasi juga merupakan teknik pengumpulan data yang diajukan kepada subyek penelitian. Metode pengumpulan data dengan menggunakan metode dokumentasi ini dilakukan untuk mendapatkan data tentang keadaan lembaga (obyek penelitian) yaitu perencanaan pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Moleong dikutip (Pujiaty, 2024) menjelaskan bahwa data yang terkumpul dianalisis menggunakan model analisis interaktif yang terdiri atas reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Adapun Syarifah et al dalam (Erfiyana, 2024) menjelaskan reduksi data dilakukan dengan menyaring informasi yang relevan, penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi yang sistematis, dan kesimpulan ditarik berdasarkan temuan penelitian. Untuk memastikan keabsahan data, penelitian ini menggunakan triangulasi sumber, yakni membandingkan informasi dari para narasumber. Menurut Moleong dalam (Fahimah, 2024), triangulasi sumber membantu meningkatkan validitas hasil penelitian dengan membandingkan berbagai perspektif terhadap fenomena yang diteliti.

Menurut Muhadjir dalam (Hoerudin, 2023) menyatakan bahwa analisis data merupakan kegiatan melakukan, mencari dan menyusun catatan temuan secara sistematis melalui pengamatan dan wawancara sehingga peneliti fokus terhadap penelitian yang dikajinya. Setelah itu, menjadikan sebuah bahan temuan untuk orang lain, mengedit, mengklasifikasi, dan menyajikannya. Teknik keabsahan data menggunakan teknik triangulasi meliputi teknik dan sumber. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman dalam (Suhud, 2025) terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan.

## **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan perencanaan pembelajaran berbasis teknologi secara signifikan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Data diperoleh melalui wawancara mendalam, observasi selama proses pembelajaran, serta angket motivasi yang diisi oleh siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran berbasis teknologi.

Sebelum penerapan pembelajaran berbasis teknologi, sebagian besar siswa menunjukkan tingkat motivasi yang sedang hingga rendah. Berdasarkan hasil angket motivasi awal, sebanyak 62% siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa kurang

tertarik dan sulit fokus saat mengikuti pembelajaran konvensional di kelas. Mereka mengeluhkan materi yang kurang variatif serta kurangnya inovasi yang mampu menarik perhatian mereka. Selain itu, hasil observasi selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa keaktifan dan partisipasi siswa dalam diskusi sangat rendah, hanya sekitar 30% siswa yang aktif bertanya atau menjawab.

Setelah dilakukan perencanaan dan penerapan pembelajaran berbasis teknologi, terjadi perubahan signifikan terhadap motivasi dan perilaku belajar siswa. Penggunaan media digital interaktif, video pembelajaran, kuis online, serta platform diskusi daring mampu meningkatkan keterlibatan emosional dan partisipasi aktif siswa. Data angket motivasi pasca pembelajaran menunjukkan bahwa tingkat motivasi meningkat secara signifikan, dengan 78% siswa melaporkan merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar. Bahkan, sebanyak 65% siswa menyatakan bahwa mereka merasa belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Hasil wawancara dengan guru mengungkapkan bahwa perencanaan yang matang, seperti pemilihan media yang menarik dan pengaturan aktivitas yang menyenangkan, menjadi faktor utama keberhasilan peningkatan motivasi. Guru menyatakan bahwa penggunaan teknologi membantu mereka dalam mengubah suasana kelas yang monoton menjadi lebih hidup dan interaktif. “Siswa lebih antusias dan aktif berpartisipasi karena mereka merasa proses belajar lebih menarik dan relevan dengan kehidupan mereka,” ujar salah satu guru.

Selain itu, data dari observasi menunjukkan bahwa keaktifan siswa dalam diskusi meningkat dari rata-rata 30% menjadi sekitar 70% selama proses pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya sekadar menerima materi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses belajar mereka sendiri. Hasil evaluasi akhir menunjukkan bahwa keberhasilan ini berdampak positif terhadap hasil belajar secara akademik, terbukti dari peningkatan nilai rata-rata siswa sebesar 15 poin dibandingkan pembelajaran konvensional.

Penelitian ini juga menemukan bahwa tantangan utama dalam penerapan teknologi adalah kurangnya kompetensi dan fasilitas yang memadai. Sebagian guru mengaku masih membutuhkan pelatihan lebih lanjut dalam merancang dan mengelola pembelajaran berbasis teknologi agar lebih efektif dan efisien. Di sisi lain, siswa yang berasal dari latar belakang ekonomi menengah ke bawah masih menghadapi kendala akses terhadap perangkat dan koneksi internet yang stabil.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa perencanaan pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif dan relevan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Dengan strategi yang tepat, penggunaan media digital, serta dukungan fasilitas dan pelatihan bagi pendidik, implementasi model ini dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital saat ini.

### **Pembahasan**

Pada konteks pendidikan saat ini, pemanfaatan teknologi sebagai bagian penting dari proses pembelajaran telah mendapatkan perhatian yang besar dari para pendidik, peneliti, dan pembuat kebijakan. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses belajar mengajar tetapi juga untuk memotivasi siswa agar lebih aktif dan antusias dalam belajar. Kajian teori dan penelitian



terdahulu menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam perencanaan pembelajaran memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar merupakan faktor kunci yang mempengaruhi keberhasilan proses belajar siswa. Menurut Schunk dikutip (Mukarom, 2024), motivasi belajar berkaitan dengan dorongan internal dan eksternal yang mendorong individu untuk belajar dan mencapai tujuan tertentu. Motivasi yang tinggi akan meningkatkan keaktifan, ketekunan, serta minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Sebaliknya, motivasi yang rendah akan menyebabkan siswa merasa bosan, kurang perhatian, dan akhirnya berpengaruh negatif terhadap hasil belajar mereka.

Teori motivasi yang relevan dalam konteks ini adalah teori motivasi intrinsik dan ekstrinsik dari Deci dan Ryan dikutip (Sinurat, 2022). Motivasi intrinsik muncul dari dalam diri siswa, seperti rasa ingin tahu dan kepuasan pribadi, sedangkan motivasi ekstrinsik didorong oleh faktor luar, seperti penghargaan dan pengakuan. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat merangsang kedua jenis motivasi tersebut. Sebagai contoh, media digital dan platform interaktif mampu menimbulkan rasa ingin tahu dan kepuasan karena siswa merasa belajar dengan cara yang menyenangkan dan relevan.

Seperti yang dikemukakan oleh Sardiman dikutip (Kartika, 2021) bahwa motivasi, macam-macam motivasi belajar dibedakan menjadi dua macam atau kumpulan, secara khusus melekat dan lahiriah: 1) Motivasi intrinsik, motivasi ini dicirikan sebagai suatu pemikiran yang menjadi dinamis sehingga dapat bekerja tanpa dorongan dari luar dengan alasan bahwa setiap orang memiliki kecenderungan untuk menindaklanjuti sesuatu. Misalnya, jika seseorang mendapat kesempatan untuk membaca, ada alasan kuat untuk memberi tahu mereka atau memberdayakan mereka dia rajin mencari buku untuk dibaca sendiri, serta 2) Motivasi ekstrinsik, motivasi ini mengacu pada motivasi yang bersifat aktif dan fungsional sebagai akibat adanya rangsangan dari luar. Misalnya, seseorang belajar karena tahu akan ditanya keesokan paginya dengan harapan mendapat nilai bagus, agar teman atau pacarnya mendapatkannya, atau untuk mendapatkan hadiah.

Selain itu, menurut teori konstruktivisme dari Piaget dan Vygotsky dikutip (Kurniawan, 2025), siswa belajar lebih efektif ketika mereka aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial. Teknologi mampu menyediakan lingkungan belajar yang interaktif dan memungkinkan siswa berpartisipasi aktif, seperti melalui simulasi, permainan edukatif, dan diskusi daring. Hal ini sesuai dengan pendapat Wina dikutip (Aidah, 2024) bahwa teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar melalui pengalaman belajar yang lebih personal dan menyenangkan.

Berbagai penelitian terdahulu mendukung pengaruh positif dari penggunaan teknologi dalam meningkatkan motivasi belajar. Penelitian oleh Johnson et al dikutip (Judijanto, 2025) menyebutkan bahwa penggunaan media digital dan gamifikasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan emosional siswa dan motivasi intrinsik mereka. Mereka menemukan bahwa siswa yang belajar melalui media interaktif menunjukkan tingkat motivasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode konvensional.

Di Indonesia, penelitian oleh Setiawan dikutip (Nasril, 2025) yang dilakukan di sekolah menengah atas menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis teknologi, seperti penggunaan video pembelajaran dan platform kuis daring, mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan. Hasil penelitian ini sejalan dengan studi oleh Wulandari dikutip (Pujiaty, 2025), yang menyatakan bahwa perencanaan

pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi mampu meningkatkan keaktifan dan semangat belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran matematika dan IPA.

Lebih jauh, penelitian oleh Rahmawati dan Suparno dikutip (Afifah, 2024) menunjukkan bahwa penggunaan teknologi yang dirancang dengan baik dapat mengurangi kejenuhan belajar dan meningkatkan motivasi siswa. Mereka menegaskan bahwa perencanaan yang matang, termasuk pemilihan media yang menarik dan kegiatan yang menyenangkan, menjadi faktor utama keberhasilan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Adapun manfaat teknologi pembelajaran, Rogantina dikutip (Farid, 2025) menjelaskan diantaranya sebagai berikut: 1) Sebagai sarana sumber ajar bersifat ilmiah dan obyektif, 2) Sebagai sarana untuk memberi motivasi siswa yang kurang semangat belajarnya, 3) Sebagai sarana untuk menambah keefektifan pembelajaran, 4) Sebagai sarana mempermudah penginformasian materi, serta 5) Sebagai sarana untuk mempermudah bentuk pembelajaran.

Namun, penelitian juga menunjukkan tantangan yang harus dihadapi dalam implementasi teknologi, seperti kurangnya kompetensi pendidik dalam mengelola pembelajaran berbasis teknologi dan keterbatasan fasilitas. Oleh karena itu, keberhasilan penerapan teknologi sangat bergantung pada kesiapan pendidik dan fasilitas yang memadai.

Dari berbagai kajian teori dan penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknologi dalam perencanaan pembelajaran memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Teknologi mampu menyediakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan generasi digital saat ini. Inovasi dalam desain pembelajaran berbasis teknologi harus mempertimbangkan aspek motivasi, baik dari segi konten maupun metode penyampaiannya.

Selain itu, keberhasilan penerapan teknologi tidak hanya bergantung pada perangkat dan media yang digunakan, tetapi juga pada strategi perencanaan yang matang dan kompetensi pendidik dalam mengelola proses belajar. Oleh karena itu, pelatihan dan pengembangan profesional bagi guru menjadi bagian penting dalam mendukung keberhasilan implementasi model ini.

Secara keseluruhan, penelitian ini relevan dan penting dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui inovasi berbasis teknologi yang terencana dengan baik. Dengan demikian, diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pendidikan di era digital.

#### **D. SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan perencanaan pembelajaran berbasis teknologi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Penggunaan media digital, platform interaktif, video pembelajaran, serta berbagai sumber belajar berbasis teknologi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan siswa masa kini. Hal ini terbukti dari peningkatan indikator motivasi seperti keaktifan, ketertarikan, dan semangat belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran berbasis teknologi. Selain meningkatkan motivasi,

penerapan teknologi dalam pembelajaran juga berdampak positif terhadap hasil belajar siswa secara akademik. Hasil ini sejalan dengan teori motivasi dan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa inovasi dalam metode pembelajaran, terutama yang memanfaatkan teknologi, mampu merangsang motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa. Kendala utama yang masih ditemui adalah kurangnya kompetensi pendidik dan keterbatasan fasilitas yang memadai. Oleh karena itu, keberhasilan implementasi sangat bergantung pada kesiapan pendidik dalam merancang dan mengelola pembelajaran berbasis teknologi secara efektif.

Berdasarkan temuan penelitian ini, ada beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan dan peningkatan kualitas pembelajaran berbasis teknologi. Pertama, kepada pendidik dianjurkan untuk terus meningkatkan kompetensi dan pemahaman mereka mengenai penggunaan media dan teknologi pendidikan melalui pelatihan dan workshop yang relevan. Pendekatan yang inovatif dan kreatif dalam merancang materi pembelajaran berbasis teknologi diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara berkelanjutan. Kedua, bagi institusi pendidikan, diperlukan peningkatan fasilitas dan akses terhadap teknologi serta internet yang memadai agar proses pembelajaran berbasis teknologi dapat dilaksanakan secara optimal dan inklusif. Pemerintah dan pihak terkait diharapkan turut berperan dalam menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung. Ketiga, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam terkait pengaruh jangka panjang dari pembelajaran berbasis teknologi terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, serta mengkaji strategi terbaik dalam mengatasi kendala yang dihadapi di lapangan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih setinggi-tingginya semua pihak yang telah berkenan membantu sehingga proses penulisan karya ilmiah ini dapat selesai dengan baik.

## DAFTAR RUJUKAN

- Abduloh, A. (2020). Effect of Organizational Commitment toward Economical, Environment, Social Performance and Sustainability Performance of Indonesian Private Universities. *PalArch's Journal of Archaeology of Egypt/Egyptology*, 17(7), 6951–6973.
- Afifah, H. (2024). Implementasi Technology Acceptance Model (TAM) Pada Penerimaan Aplikasi Sistem Manajemen Pendidikan Di Lingkungan Madrasah. *Jurnal Tahsinia*, 5(9), 1353–1367.
- Aidah, A. (2024). Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Tahsinia*, 5(6), 966–977.
- Alammy, L. L. (2025). Peran Guru Terhadap Perkembangan Karakter Anak Usia Dini Di PAUD TKIT Nuralima. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 4(12), 4721–4736. <https://doi.org/https://doi.org/10.54443/sibatik.v4i12.3925>
- Andrivat, Z. (2024). Penggunaan Game Edukasi Digital Untuk Meningkatkan Efektivitas Motivasi Belajar Siswa Kelas III. *Jurnal Primary Edu*, 2(3), 348–363.
- Andrivat, Z. (2025). Implementasi Pembelajaran Tematik Perkembangan Teknologi Melalui Pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Primary Edu*, 3(3), 264–279.
- Arifudin, O. (2020). PKM Pembuatan Kemasan Dan Perluasan Pemasaran Minuman Sari Buah Nanas Khas Kabupaten Subang Jawa Barat. *Aptekmas Jurnal Pengabdian*

- Pada Masyarakat*, 3(2), 20–28.
- Arifudin, O. (2021). *Manajemen Pembiayaan Pendidikan*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Arifudin, O. (2022). Teacher Personality Competence In Building The Character Of Students. *International Journal of Education and Digital Learning (IJEDL)*, 1(1), 5–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.47353/ijedl.v1i1.3>
- Arifudin, O. (2023). Dampak Model Pembelajaran Cooperative Learning Terhadap Motivasi Belajar Guru Pendidikan Agama Islam. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)*, 1(1), 70–81.
- Arifudin, O. (2024). Analisis Pengelolaan Sarana Dan Prasarana Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Islam Di Sekolah Dasar Islam Terpadu. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)*, 2(1), 160–175.
- Arifudin, O. (2025). Dampak Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) Terhadap Meningkatkan Hasil Belajar Dan Presentasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-Amar*, 6(3), 629–644.
- Asitoh, A. (2025). Efektivitas Meronce Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini Di PAUD A. Sopyan Karawang. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 5(1), 453–468.
- Aslan, A. (2025). Analisis Dampak Kurikulum Cinta Dalam Pendidikan Islam Sebagai Pendidikan Transformatif Yang Mengubah Perspektif Dan Sikap Peserta Didik: Kajian Pustaka Teoritis Dan Praktis. *Prosiding Seminar Nasional Indonesia*, 3(1), 83–94.
- Athik Hidayatul Ummah. (2021). *Komunikasi Korporat Teori Dan Praktis*. Bandung: Widina Media Utama.
- Awaludin, A. (2023). Strategi Guru Dalam Menanamkan Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini Di PAUD Cendekia Muslim. *Plamboy Edu*, 1(3), 257–269.
- Awaludin, A. (2024). Urgensi Manajemen Pendidikan Dalam Rangka Meningkatkan Mutu Pendidikan Islam Di Madrasah. *Jurnal Tahsinia*, 5(2), 253–271.
- Ekawati, P. A. (2024). Pengaruh Perencanaan Pembelajaran dan Kreativitas Guru terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran SKI Siswa Kelas VIII MTs.Yasiba Kota Bogor. *Dirosah Islamiyah*, 6, 1003–1023.
- Erfiyana, E. (2023). Manajemen Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik di Madrasah. *Jurnal Tahsinia*, 4(2), 486–498.
- Erfiyana, E. (2024). Implementasi budaya mutu sekolah melalui pendekatan total quality management. *Jurnal Tahsinia*, 5(7), 1055–1066.
- Erfiyana, E. (2025). Islamic School Financial Management: A Case Study of Islamic Junior High Schools in Rural Areas. *International Journal Of Science Education and Technology Management*, 4(2), 33–44.
- Fahimah, N. (2024). Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Pada Usia 5-6 Tahun Melalui Media Papan Flanel Di PAUD Janitra. *Jurnal Tahsinia*, 5(4), 547–555.
- Farid, M. (2025). Mekanisme Pengambilan Keputusan Berbasis Sistem Informasi Manajemen Dalam Lembaga Pendidikan Islam. *Jurnal Tahsinia*, 6(1), 86–103.
- Febrianty, F. (2020). *Kepemimpinan & Prilaku Organisasi Konsep Dan Perkembangan*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Gumilar, D. (2023). Pendidikan kewirausahaan pada mahasiswa dalam rangka mengatasi tingkat pengangguran lulusan perguruan tinggi. *Jurnal Tahsinia*, 4(2), 499–509.
- Heriman, M. (2024). Pengembangan Kurikulum Berbasis Keterampilan Abad ke-21: Perspektif dan Tantangan. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 6(6), 2724–2741.
- Hoerudin, C. W. (2023). Penerapan Metode Student Facilitator And Explaining Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa. *Jurnal Primary Edu*, 1(1), 114–124.

- Jaenal, A. (2024). Belajar Berhukum Melalui Media Pembelajaran Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Tahsinia*, 5(4), 536–546.
- Judijanto, L. (2025). Ethics And Security In Artificial Intelligence And Machine Learning: Current Perspectives In Computing. *International Journal of Society Reviews (INJOSER)*, 3(2), 374–380.
- Kartika, I. (2021). Upaya Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Model Berbasis Aktivitas Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Al-Amar.*, 2(1), 36–46.
- Kartika, I. (2022). Dampak Motivasi Belajar Terhadap Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Al-Amar*, 3(3), 322–337.
- Kartika, I. (2023). Evaluasi Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berdasarkan Kompetensi Mahasiswa Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Al-Amar*, 4(4), 636–651.
- Kartika, I. (2024). Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Pembelajaran Agama Islam Anak Usia Dini Di PAUD. *Plamboyan Edu*, 2(1), 12–27.
- Kartika, I. (2025). Penggunaan Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)*, 3(1), 1–15.
- Kosasih, M. (2025). Tantangan dan Peluang Implementasi Kurikulum 2013 pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Digital Di MAN 7 Depok. *At-Tadris: Journal of Islamic Education*, 4(1), 80–91. <https://doi.org/https://doi.org/10.56672/attadris.v4i1.454>
- Kurniawan, M. A. (2025). Lokakarya Pengembangan Pembelajaran Dan Asesmen Bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 3(1), 109–120.
- Marantika, N. (2020). *Manajemen Humas Sekolah*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Maulana, A. (2025). Strategi Manajemen Pendidikan Berbasis Filsafat Ekonomi untuk Sustainable Organizational Development. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 1–7.
- Mayasari, A. (2023). Implementasi Model Inkuiri Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Primary Edu*, 1(3), 382–397.
- Mayasari, A. (2024). Optimizing Student Management to Improve Educational Service Quality: A Qualitative Case Study in Integrated Islamic Elementary Schools. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 799–808.
- Mayasari, A. (2025). Implementasi Program Goal Setting Berbasis Partisipatif dalam Pengembangan Karakter Visioner Anak Sekolah di Desa Warnasari, Pangalengan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi dan Perubahan*, 5(6).
- Mukarom, M. (2024). Pengaruh Kegiatan Magrib Mengaji Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti. *Jurnal Tahsinia*, 5(4), 583–598.
- Muslim. (2023). Manajemen Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Mewujudkan Karakter Religius Pada Peserta Didik. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(1), 917–932.
- Nasril, N. (2025). Evolution And Contribution Of Artificial Intelligencess In Indonesian Education. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 3(3), 19–26.
- Ningsih, I. W. (2024). Implementasi Pembentukan Karakter Profil Pelajar Pancasila Dalam Pembelajaran Al-Qur'an Metode Tilawati di Kabupaten Bogor. *Jurnal Tahsinia*, 5(3), 391–405.
- Ningsih, I. W. (2025). Relevansi Moderasi Beragama Dalam Manajemen Pendidikan Islam Di Indonesia: Strategi Membangun Karakter Toleran Dan Inklusif. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 4(11), 3605–3624.
- Paramansyah, A. (2024). The Effect of Character and Learning Motivation on Learning Achievment of Al-Qur'an and Hadith of Students at Madrasah Aliyah Attahiriyah Jakarta, Indonesia. *Dinasti International Journal of Education Management and Social Science*, 6(2), 1092–1105.

- <https://doi.org/https://doi.org/10.38035/dijemss.v6i2.3581>
- Pujiaty, E. (2024). Strategi pengelolaan pendidikan inklusif untuk meningkatkan aksesibilitas di sekolah dasar. *Jurnal Tahsinia*, 5(2), 241–252.
- Pujiaty, E. (2025). Manajemen Keuangan Sekolah dalam Pengembangan Program Pendidikan Berbasis Teknologi. *Jurnal Tahsinia*, 6(6), 941–955.
- Romdoniyah, F. F. (2024). Implementasi Kebijakan Education Mangement Information System (EMIS) Di Seksi PD. Pontren Pada Kemenag Kota Bandung. *Jurnal Tahsinia*, 5(6), 953–965.
- Rosmayati, S. (2025). Integrasi Filsafat Manajemen dalam Peningkatan Efektivitas Ekonomi Pendidikan di Organisasi Modern. *Jurnal Ilmu Pendidikan (ILPEN)*, 4(1), 1–6.
- Saepudin, S. (2022). Synergistic Transformational Leadership and Academic Culture on The Organizational Performance of Islamic Higher Education in LLDIKTI Region IV West Java. *Jurnal Dirosah Islamiyah*, 4(2), 283-297.
- Saepudin, S. (2023). Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis ICT di Era Industri 4.0. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 3(2), 571-586.
- Saepudin, S. (2024). Strategi Pengawas Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Profesionalisme Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Dasar. *Jurnal Al-Amar*, 5(1), 88–103.
- Sanulita, H. (2024). Analysis Of The Effectiveness Of Audio Visual Learning Media Based On Macromedia Flash Usage On School Program Of Increasing Student Learning Motivation. *Journal on Education*, 6(2), 12641–12650.
- Sappaile, B. I. (2024). The Role of Artificial Intelligence in the Development of Digital Era Educational Progress. *Journal of Artificial Intelligence and Development*, 3(1), 1–8.
- Sehabudin, B. (2024). Manajemen Program Ekstrakurikuler Dalam Membentuk Karakter Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 5(9), 1383–1394.
- Sinurat, J. (2022). *Pengembangan Moral & Keagamaan Anak Usia Dini*. Bandung: CV Widina Media Utama.
- Sudrajat, J. (2024). Enhancing the Quality of Learning through an E-Learning-Based Academic Management Information System at Madrasah Aliyah Negeri. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 621–632. <https://doi.org/https://doi.org/10.62775/edukasia.v5i2.1724>
- Suhud, U. (2025). Pemberdayaan Ekonomi Kreatif Berbasis Pariwisata Alam di Kawasan Dieng: Kolaborasi Strategis Fakultas Ilmu Manajemen (Kegiatan PkM). *JURNAL LOCUS: Penelitian & Pengabdian*, 4(10), 9685–9694.
- Sunasa, A. A. (2023). Analysis Of Islamic Higher Education Development Models In Indonesia. *Asian Journal of Management, Entrepreneurship and Social Science*, 3(4), 215–225.
- Supriatna, U. (2025). Technology-Based Learning Management In Improving Learning Outcomes In Junior High Schools. *International Journal Of Science Education and Technology Management (IJSETM)*, 4(2).
- Wahyudinata, Y. R. (2024). Dampak manajemen pembelajaran terhadap hasil penilaian peserta didik. *Jurnal Tahsinia*, 5(1), 79–92.
- Widyastuti, U. (2024). Lecturer Performance Optimization: Uncovering the Secret of Productivity in the Academic World. *Al-Tanzim: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 8(1), 205–215.