

## PENGARUH SUMBER BELAJAR DIGITAL DAN GAYA BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI)

Syahril<sup>1</sup>, Mukhamad Ilyasin<sup>2</sup>, Fathul Janah<sup>3</sup>

<sup>1</sup>UIN Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda, dan Guru PAI pada Kementerian Agama Kota Samarinda, Indonesia

<sup>2,3</sup> UIN Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda, Indonesia

E-mail: [syahril021973@gmail.com](mailto:syahril021973@gmail.com)

**Abstract:** The research background is the development of student learning outcomes in Islamic Religious Education (PAI) subjects, which, if seen from the influence of digital learning resources and student learning styles, shows how much influence they have on student learning outcomes, the aim of this research is: Analyzing digital learning resources, Analyzing student learning styles and Analyzing learning outcomes and Analyzing the magnitude of the influence of digital learning resources on PAI learning outcomes of students, Analyzing the magnitude of the influence of learning styles on PAI learning outcomes of students and Analyzing the magnitude of the influence of digital learning resources and learning styles on PAI. This type of research uses quantitative research, the location of this research is at two SMKN 1 Samarinda and SMKN 4 Samarinda, with the number of respondents being 145 students at two SMKN 1 and SMKN 4 Samarinda, all of them are class XI students, data analysis uses descriptive statistical data analysis (analysis mean/average), Regression analysis with t test and F test, data analysis process using the SPSS version 24 application. The results of research on finding (1). The influence of digital learning resources on PAI learning outcomes is 29.40%. and the Sig value is 0.024 < 0.05 and the first hypothesis is concluded to be accepted. (2). The magnitude of the influence of learning style on PAI learning outcomes is 49.50%, and the Sig value is 0.000 < 0.05. The second hypothesis is accepted and (3) The magnitude of the influence of digital learning sources and learning styles on PAI learning outcomes is 51.30%. The Sig value for the influence of X1 and X2 on Y is 0.000 < 0.05 The third hypothesis is accepted.

**Keywords:** Digital Learning Resources, Learning Style, Learning Outcomes, Islamic Religious Education

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini adalah mengetahui besarnya pengaruh sumber belajar digital terhadap hasil belajar PAI, mengetahui besarnya pengaruh gaya belajar terhadap hasil belajar PAI dan mengetahui besarnya pengaruh sumber belajar digital dan gaya belajar terhadap hasil belajar PAI. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, tempat penelitian ini adalah pada dua SMKN 1 Samarinda dan SMKN 4 Samarinda, dengan jumlah responden adalah 145 siswa pada dua SMKN 1 dan SMKN 4 Samarinda, semuanya siswa kelas XI, analisa data menggunakan analisis data statistik deskriptif (analisis mean/rata-rata) dan analisis Regresi dengan uji t dan uji F, proses analisis data menggunakan aplikasi SPSS versi 24. Hasil penelitian tentang menemukan (1). Besar pengaruh sumber belajar digital terhadap hasil belajar PAI sebesar 29,40%. dan nilai Sig sebesar 0,024 < 0,05 dan hipotesis kesatu disimpulkan diterima. (2). Besarnya pengaruh gaya belajar terhadap hasil belajar PAI sebesar 49,50% nilai Sig sebesar 0,000 < 0,05. Hipotesis kedua diterima dan (3) Besarnya pengaruh sumber belajar digital dan gaya belajar terhadap hasil belajar PAI adalah sebesar 51,30%. Nilai Sig untuk pengaruh X<sub>1</sub> dan X<sub>2</sub> terhadap Y adalah sebesar 0,000 < 0,05 Hipotesis ketiga diterima.

**Kata Kunci:** Sumber Belajar Digital, Gaya Belajar, Hasil Belajar, Pendidikan Agama Islam

## PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran sentral dalam pembentukan karakter dan moral siswa. Melalui pembelajaran PAI, siswa diharapkan dapat memahami ajaran agama Islam, mempraktikkan nilai-nilai etika dan moral, serta mengembangkan kesadaran spiritual. Pendidikan agama Islam yang efektif akan memberikan kontribusi positif terhadap pembentukan generasi yang berakhlak mulia dan bertanggung jawab (Budiman 2013).

Dalam beberapa tahun terakhir, terjadi perkembangan pesat dalam teknologi informasi dan komunikasi, khususnya dalam bidang sumber belajar digital. Sumber belajar digital seperti buku elektronik, video pembelajaran, aplikasi, dan situs web dapat memberikan aksesibilitas yang lebih mudah, interaktif, dan menarik bagi siswa. Oleh karena itu, penting untuk menyelidiki pengaruh penggunaan sumber belajar digital terhadap hasil belajar PAI siswa (Putry et al. 2020).

Setiap individu memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Gaya belajar merupakan preferensi individu dalam mengakses, mengolah, dan memahami informasi. Ada siswa yang lebih suka belajar melalui visual, sedangkan yang lain lebih memahami melalui pendekatan auditori atau kinestetik (Bire, Geradus, and Bire 2014). Memahami gaya belajar siswa akan membantu guru dalam merancang strategi pengajaran yang sesuai, sehingga siswa dapat memaksimalkan potensinya dalam memahami materi PAI (Sari 2014). Oleh karena itu, penting juga untuk menganalisis pengaruh gaya belajar terhadap hasil belajar PAI siswa.

Menunjukkan pentingnya pendidikan agama Islam sebagai bagian dari kurikulum sekolah di Indonesia. Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 31 Ayat (1) menyebutkan bahwa setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan dan pengajaran agama dan moral. Ini memberikan pijakan hukum yang kuat untuk mengkaji dan meningkatkan pendidikan agama Islam di lembaga pendidikan. Hal ini menegaskan pentingnya pendidikan agama Islam sebagai bagian integral dari kurikulum sekolah di Indonesia (Bahtiar 2017).

Dalam konteks pendidikan agama Islam, landasan yuridis ini juga memberikan dasar untuk mendorong upaya peningkatan kualitas pembelajaran PAI di SMKN 1 dan SMKN 4 Kota Samarinda. Dengan memahami pengaruh sumber belajar digital dan gaya belajar terhadap hasil belajar PAI, lembaga pendidikan dapat mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Hal ini sejalan

dengan tujuan landasan yuridis untuk memberikan pendidikan dan pengajaran agama Islam yang berkualitas kepada warga negara.

Setiap siswa memiliki keunikan pribadi mereka sendiri. Sifat dan tingkah laku siswa akan selalu berbeda satu sama lain. Keadaan ini mendorong pentingnya memberikan perhatian secara individual kepada setiap siswa. Namun, pada kenyataannya, di sekolah-sekolah saat ini hal ini tidak selalu dilakukan. Umumnya, sekolah-sekolah di Indonesia menerapkan metode pengajaran klasikal, di mana siswa dikelompokkan dalam kelas dengan jumlah anak yang berkisar antara 20 hingga 40, dan guru memberikan pelajaran secara serentak kepada mereka dengan anggapan bahwa kemampuan mereka sama satu sama lain (Anggrawan 2019).

Perlakuan semacam ini sebenarnya mengabaikan perbedaan individual yang ada, jika hal ini dibiarkan terus-menerus, akan sangat merugikan perkembangan kejiwaan siswa dan pencapaian prestasinya (Efendi 2019). Dengan memberikan pelayanan yang memperhatikan setiap individu di sekolah, diharapkan perbedaan-perbedaan yang ada dapat diakomodasi dengan baik. Saat ini, pengajaran klasikal diterapkan di sekolah-sekolah karena batasan waktu, jumlah siswa yang banyak, dan faktor guru. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk berinovasi dan berpikir secara mendalam guna menemukan cara yang dapat menghargai perbedaan setiap individu dalam proses belajar di sekolah.

Berkaitan dengan belajar, M. Nur Ghufron dan Rini Risnawati menyebutkan bahwa belajar adalah proses yang dilakukan individu untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru yang menghasilkan perubahan tingkah laku yang relatif permanen dan menetap, yang disebabkan oleh interaksi individu dengan lingkungan belajarnya (Ghufron and Suminta 2016). Observasi awal juga dapat menjadi landasan untuk penelitian ini. Melalui observasi awal, peneliti dapat mengamati kondisi aktual di SMKN yakni di SMKN 1 dan SMKN 4 Kota Samarinda terkait penggunaan sumber belajar digital dan strategi pembelajaran PAI yang berbeda. Observasi ini dapat memberikan wawasan tentang tantangan dan peluang yang ada dalam meningkatkan hasil belajar PAI siswa.

Dengan mempertimbangkan landasan yuridis, landasan ajaran Al-Quran, landasan empiris, landasan teori, serta hasil observasi awal, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan agama Islam di SMKN 1 dan SMKN 4 Kota Samarinda serta menyediakan informasi yang

bermanfaat bagi pengembangan sumber belajar digital dan strategi pembelajaran yang efektif. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui besarnya pengaruh sumber belajar digital terhadap hasil belajar PAI Siswa di SMKN 1 dan SMKN 4 Kota Samarinda. Untuk mengetahui besarnya pengaruh gaya belajar terhadap hasil belajar PAI Siswa di SMKN 1 dan SMKN 4 Kota Samarinda. Dan untuk mengetahui besarnya besar pengaruh sumber belajar digital dan gaya belajar terhadap hasil belajar PAI Siswa di SMKN 1 dan SMKN 4 Kota Samarinda.

## **METODE**

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, tempat penelitian ini adalah pada dua SMKN 1 Samarinda dan SMKN 4 Samarinda, dengan jumlah responden adalah 145 siswa pada dua SMKN 1 dan SMKN 4 Samarinda, semuanya siswa kelas XI, analisa data menggunakan analisis data statistic deskriptif (analisis mean/rata-rata), analisis Regresi dengan uji t dan uji F, proses analisis data menggunakan aplikasi SPSS versi 24.

Uji validasi instrument dalam penelitian ini dengan menggunakan 35 responden, sedangkan jumlah item instrument berjumlah 66. Setelah dilakukan uji validitas SPSS, ditemukan nilai r tabel 0,334 dan ditemukan ada beberapa item yang tidak valid, item yang tidak valid no. 13, 19, 28, 32, 34, 40, 48, 52, 62, 64. Untuk item yang valid ditemukan berjumlah 56 item dengan data hasil seleksi validitas

**Tabel 1.** Hasil Uji Reliabilitas 56 Item Instrument

<b>Reliability Statistics</b>	
<b>Cronbach's Alpha</b>	<b>N of Items</b>
.963	56

Dari hasil reliabilitas item ditemukan 0,963 adalah realibitasnya tinggi, sebagai Reliabilitas menunjukkan instrumen yang digunakan untuk alat pengumpul data cukup dapat dipercaya dan sudah baik untuk meneliti. Instrumen yang bersifat reliabel adalah instrumen yang sudah bisa diakui dan data yang dihasilkan juga dapat dipercaya. Dengan melakukan uji validitas instrumen penelitian maka data yang dihasilkan dapat dipercaya dan dapat diandalkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### 1). Pengaruh Sumber Belajar Digital ( $X_1$ ) terhadap Hasil Belajar PAI (Y)

Hasil hitung SPSS pada variabel  $X_1$  terhadap variabel Y pada penelitian ini menemukan nilai R Square sebagai berikut:

**Tabel 2.** Koefisien Determinasi  $X_1$  Terhadap Y  
**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.306 <sup>a</sup>	0.294	0.087	6.349

a. Predictors: (Constant), Sumber Belajar Digital

Berdasarkan nilai hitung output di atas diketahui nilai bahwa R-square sebesar 0,294 hal ini mengandung arti bahwa pengaruh variabel  $X_1$  terhadap variabel Y adalah sebesar 29,40%. Adalah pengaruh yang disebabkan adanya indicator pada variabel penelitian ini.

#### 2). Pengaruh Gaya Belajar Siswa ( $X_2$ ) terhadap Hasil Belajar PAI (Y)

Hasil hitung SPSS pada variabel  $X_2$  terhadap variabel Y pada penelitian ini dapat dilihat pada nilai R Square hasil dari ke dua variabel tersebut, dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 3.** Koefisien Determinasi  $X_2$  Terhadap Y  
**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.704 <sup>a</sup>	0.495	0.492	4.738

a. Predictors: (Constant), Gaya Belajar Siswa

Berdasarkan output di atas, diketahui nilai R square sebesar 0,495, maka dengan demikian hasil Analisa data dapat ditafsirkan hal ini mengandung arti bahwa pengaruh variabel  $X_2$  terhadap variabel Y adalah sebesar 49,50%.

#### 3). Pengaruh Sumber Belajar Digital ( $X_1$ ) dan Gaya Belajar Siswa ( $X_2$ ) terhadap Hasil Belajar PAI (Y)

Hasil hitung SPSS pada variabel  $X_1$  dan  $X_2$  terhadap variabel Y pada penelitian ini menemukan nilai R Square sebagai berikut:

**Tabel 4.** Koefisien Determinasi  $X_1$  dan  $X_2$  Terhadap Y

<b>Model Summary</b>				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.716 <sup>a</sup>	0.513	0.506	4.670

a. Predictors: (Constant), Gaya Belajar Siswa, Sumber Belajar Digital

Berdasarkan output di atas diketahui nilai R square sebesar 0,513 hal ini mengandung arti bahwa pengaruh variabel  $X_1$  dan  $X_2$  secara simultan terhadap variabel Y adalah sebesar 51,30%.

## Pembahasan

### 1. Seberapa Besar Pengaruh Sumber Belajar Digital Terhadap Hasil Belajar PAI

Berdasarkan output di atas diketahui nilai R square sebesar 0,294 hal ini mengandung arti bahwa pengaruh variabel  $X_1$  terhadap variabel Y adalah sebesar 29,40%. Terdapat 70,60% ada factor-faktor diluar indicator penelitian ini juga memberikan pengaruhnya.

Sedangkan menjawab hasil penelitian dan hipotesis, ditemukan nilai Sig untuk pengaruh  $X_1$  terhadap Y adalah sebesar  $0,024 < 0,05$  dan sehingga hipotesis penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Hipotesis kesatu diterima yang berarti terdapat nilai yang signifikan variabel  $X_1$  terhadap Y.

Hasil penelitian ini mendukung penelitian tentang pembelajaran dengan e modul (Rahayu et al. 2020) dan penelitian Hastri Rosiyanti, Rahmita Nurul Muthmainnah (Putry et al. 2020) dengan judul Pengaruh Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Matematika Dasar. Mendukung pula penelitian yang dilakukan oleh Hastri Rosiyanti, Rahmita Nurul Muthmainnah (Rosiyanti and Muthmainnah 2018) dengan judul Pengaruh Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Matematika Dasar, berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan gadget sebagai sumber belajar dengan hasil belajar Matematika Dasar.

Penelitian lainnya tentang penggunaan sumber belajar dari penggunaan media audio untuk merangsang daya ingat dan konsentrasi anak dalam belajarnya, Untuk menunjang optimalisasi dari pertumbuhan dan perkembangan anak di masa golden age-nya, maka keberadaan pendidikan untuk anak usia dini menjadi hal yang sangat penting (Muchsipun and Salehuddin 2023).

## **2. Seberapa Besar Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar PAI**

Berdasarkan output di atas diketahui nilai R square sebesar 0,495 hal ini mengandung arti bahwa pengaruh variabel X<sub>2</sub> terhadap variabel Y adalah sebesar 49,50%. Terdapat 50,50% ada factor-faktor diluar indicator penelitian ini juga memberikan pengaruhnya.

Diketahui nilai Sig untuk pengaruh X<sub>2</sub> terhadap Y adalah sebesar  $0,000 < 0,05$  dan sehingga hipotesis penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Hipotesis kedua diterima yang berarti terdapat nilai yang signifikan variabel X<sub>2</sub> terhadap Y.

Gaya belajar visual, dimana siswa yang memiliki preferensi gaya belajar visual cenderung lebih suka menggunakan gambar, grafik, diagram, atau visualisasi dalam pembelajaran. Mereka dapat dengan mudah memahami dan mengingat informasi yang disajikan secara visual (Widharyanto 2017). Gaya belajar Auditori, merupakan siswa dengan preferensi gaya belajar auditori lebih suka memperoleh informasi melalui pendengaran, seperti mendengarkan penjelasan, diskusi, atau rekaman audio. Mereka cenderung lebih baik dalam mengingat informasi yang diungkapkan secara lisan (Ragil Kurniawan 2017). Serta gaya belajar dengan kinestetik, siswa yang memiliki preferensi gaya belajar kinestetik lebih suka belajar melalui pengalaman fisik dan gerakan. Mereka lebih nyaman dalam melakukan praktik langsung, eksperimen, atau kegiatan fisik yang melibatkan tubuh mereka. Mereka cenderung belajar dengan efektif ketika mereka terlibat secara fisik (Widharyanto 2017).

Siswa yang mempunyai gaya belajar kinestetik belajar melalui bergerak, menyentuh, dan melakukan (Bire et al. 2014). Siswa seperti ini tidak tahan untuk duduk berlama-lama mendengarkan pelajaran dan merasa bisa belajar lebih baik jika prosesnya disertai kegiatan fisik. Kelebihannya, mereka memiliki kemampuan mengkoordinasikan sebuah tim disamping kemampuan mengendalikan gerak tubuh. Gaya belajar kinestetik cenderung berbicara dengan perlahan, menanggapi perhatian fisik, menyentuh fisik untuk mendapatkan perhatian, berdiri dekat ketika berbicara dengan orang.

## **3. Seberapa Besar Pengaruh Sumber Belajar Digital Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar PAI**

Berdasarkan output di atas diketahui nilai R square sebesar 0,513 hal ini mengandung arti bahwa pengaruh variabel X<sub>1</sub> dan X<sub>2</sub> secara simultan terhadap

variabel Y adalah sebesar 51,30%. Terdapat 48,70% ada factor-faktor diluar indicator penelitian ini juga memberikan pengaruhnya.

Diketahui nilai Sig untuk pengaruh  $X_1$  dan  $X_2$  terhadap Y adalah sebesar  $0,000 < 0,05$  dan nilai  $f$  hitung  $74.790 > 1.984$  sehingga dapat disimpulkan bahwa Hipotesis ketiga diterima yang berarti terdapat nilai signifikan antara variabel  $X_1$  dan  $X_2$  secara bersama-sama (simultan) terhadap Y.

Sebagaimana hasil penelitian yang dilakukan oleh Tajudin, Supriadi dan Heriansyah (Tajudin, Supriyadi, and Heriayansyah 2018) dengan judul Komparasi hasil belajar Pendidikan Agama Islam. Juga memberikan bahan dukungan hasil penelitian ini pada penelitian yang dilakukan oleh Arsyad dan Salahudin (Arsyad and Salahudin 2018) dengan judul Hubungan kemampuan membaca Al-Qur'an dan minat belajar siswa dengan hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI).

Sumber belajar digital (*Digital learning resources*) merupakan praktik-praktik yang muncul melalui sumber daya TIK yang juga sejalan dengan pendekatan yang berpusat pada siswa karena sumber daya inovatif ini bersifat personal, sosial dan partisipatif. (Camilleri and Camilleri 2017) Sumber belajar digital didefinisikan umumnya bersifat interaktif dan berupaya memanfaatkan media online secara maksimal untuk menyediakan konten yang lebih kaya dari pada sumber daya cetak tradisional (McKenzie, Garivaldis, and Dyer 2020).

Sumber belajar digital merujuk pada materi pembelajaran yang disampaikan melalui media digital, seperti buku elektronik, video pembelajaran, aplikasi mobile, dan situs web (Arsyad and Salahudin 2018). Kebutuhan akan inovasi di bidang pendidikan telah mendorong berbagai perubahan dalam sistem pendidikan di banyak negara. Salah satu inovasi yang semakin berkembang adalah penggunaan sumber belajar digital. Sumber belajar digital merupakan alat inovatif yang memiliki potensi lebih besar dibandingkan dengan buku teks tradisional.

Siswa akan merasa lebih nyaman dan efektif dalam memahami materi PAI ketika pembelajaran disesuaikan dengan gaya belajar mereka (Cholifah 2018). Siswa yang diberikan kesempatan untuk belajar menggunakan strategi yang sesuai dengan preferensi gaya belajar mereka akan lebih termotivasi dan terlibat dalam pembelajaran. Gaya belajar dapat dicarikan strategi yang tepat agar siswa dapat belajar dengan baik dan nyaman, yakni pada masing-masing gaya belajar.

Gaya Visual: Siswa dengan preferensi gaya belajar visual mungkin lebih memilih strategi pembelajaran yang menggunakan gambar, diagram, peta konsep, atau presentasi visual (Salehudin et al. 2021), untuk memahami materi PAI. Auditori: Siswa dengan preferensi gaya belajar auditori cenderung lebih suka strategi pembelajaran yang melibatkan pendengaran, seperti penjelasan lisan, ceramah, diskusi kelompok, atau rekaman audio. dan Kinestetik: Siswa dengan preferensi gaya belajar kinestetik mungkin lebih suka strategi pembelajaran yang melibatkan gerakan fisik, seperti permainan peran, simulasi, praktik langsung, atau kegiatan lapangan (Faiziya 2019). Misalnya, siswa dengan preferensi gaya belajar visual akan merasa lebih nyaman dan efektif ketika materi PAI disajikan secara visual, seperti melalui peta konsep, infografis, atau video pembelajaran (Salehudin, Nurbayani, and Toba 2020).

Sebagaimana penelitian oleh Ariesky, Husni, and Zulfa Eff Uli (2013) dengan judul Studi Perbandingan hasil belajar, penting untuk mengetahui cara terbaik dalam belajar, sehingga Siswa dapat melakukan lebih banyak hal yang terbaik bagi Siswa. Siswa dapat menemukan petunjuk tentang cara terbaik Siswa belajar dengan mencari kesamaan dalam hal-hal yang Siswa sukai (Salehudin 2020). Siswa belajar dengan berbagai cara, dan Siswa memiliki kombinasi gaya belajar Siswa sendiri. Biasanya, Siswa merasa nyaman melakukan aktivitas tertentu dan Siswa mendapatkan manfaat lebih dari aktivitas tersebut karena cocok dengan gaya belajar Siswa. (Wood 2000)

## **SIMPULAN**

Seberapa besar pengaruh sumber belajar digital terhadap hasil belajar PAI, Pengaruh variabel  $X_1$  terhadap variabel Y adalah sebesar 29,40%. Terdapat 70,60% ada faktor-faktor diluar indicator penelitian ini juga memberikan pengaruhnya. Sedangkan menjawab hasil penelitian dan hipotesis, ditemukan nilai Sig untuk pengaruh  $X_1$  terhadap Y adalah sebesar  $0,024 < 0,05$  dan sehingga hipotesis penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Hipotesis kesatu diterima yang berarti terdapat nilai yang signifikan variabel  $X_1$  terhadap Y. Seberapa besar pengaruh gaya belajar terhadap hasil belajar PAI, Pengaruh variabel  $X_2$  terhadap variabel Y adalah sebesar 49,50%. Terdapat 50,50% ada faktor-faktor diluar indicator penelitian ini juga memberikan pengaruhnya. Diketahui nilai Sig untuk pengaruh  $X_2$  terhadap Y adalah sebesar  $0,000 < 0,05$  dan sehingga hipotesis penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Hipotesis kedua diterima yang berarti terdapat nilai yang signifikan variabel  $X_2$  terhadap Y. Seberapa besar pengaruh sumber belajar

digital dan gaya belajar terhadap hasil belajar PAI, Pengaruh variabel  $X_1$  dan  $X_2$  secara simultan terhadap variabel  $Y$  adalah sebesar 51,30%. Terdapat 48,70% ada factor-faktor diluar indicator penelitian ini juga memberikan pengaruhnya. Diketahui nilai Sig untuk pengaruh  $X_1$  dan  $X_2$  terhadap  $Y$  adalah sebesar  $0,000 < 0,05$  dan nilai  $f$  hitung  $74.790 > 1.984$  sehingga dapat disimpulkan bahwa Hipotesis ketiga diterima yang berarti terdapat nilai signifikan antara variabel  $X_1$  dan  $X_2$  secara bersama-sama (simultan) terhadap  $Y$ .

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggrawan, Anthony. 2019. "Analisis Deskriptif Hasil Belajar Pembelajaran Tatap Muka Dan Pembelajaran Online Menurut Gaya Belajar Mahasiswa." *MATRIK : Jurnal Manajemen, Teknik Informatika Dan Rekayasa Komputer* 18(2):339–46. doi: 10.30812/matrik.v18i2.411.
- Ariesky, Prayudi, M. Ras Husni, and Zulfa Eff Uli. 2013. "Studi Perbandingan Hasil Belajar Mahasiswa Yang Berasal Dari Smk Dengan Sma Pada Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Jurusan Teknik Sipil Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang." *Cived ISSN 2302-3341* 1(1):75–82.
- Arsyad, Arsyad, and Salahudin Salahudin. 2018. "Hubungan Kemampuan Membaca Al Qur'an Dan Minat Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (Pai)." *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Dan Keagamaan* 16(2):179–90. doi: 10.32729/edukasi.v16i2.476.
- Bahtiar, Abd Rahman. 2017. "Prinsip-Prinsip Dan Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *TARBAWI: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1(2):149–58. doi: 10.26618/jtw.v1i2.368.
- Bire, Arylien Ludji, Uda Geradus, and Josua Bire. 2014. "Pengaruh Gaya Belajar Visual, Auditorial, Dan Kinestetik Terhadap Prestasi Belajar Siswa." *Jurnal Kependidikan* 44(2):168–74. doi: 10.31004/jrpp.v2i2.486.
- Budiman, Agus. 2013. "Efisiensi Metode Dan Media Pembelajaran Dalam Membangun Karakter Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *At-Ta'dib* 8(1). doi: 10.21111/at-tadib.v8i1.514.
- Camilleri, Mark Anthony, and Adriana Caterina Camilleri. 2017. "Digital Learning Resources and Ubiquitous Technologies in Education." *Technology, Knowledge and Learning (Springer)* 22(1):65–82. doi: 10.1007/s10758-016-9287-7.
- Cholifah, Tety Nur. 2018. "Analisis Gaya Belajar Siswa Untuk Peningkatan Kualitas

- Pembelajaran.” *Indonesian Journal of Natural Science Education (IJNSE)* 1(2):65–74. doi: 10.31002/nse.v1i2.273.
- Efendi, Yulizar. 2019. “Upaya Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menggunakan Multimedia Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa SMK N 1 Mesjid Raya Neuhen Aceh Besar.” Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh.
- Faiziya, Robithotul. 2019. “Pengaruh Model Pembelajaran SAVI (Somatic, Auditory, Visual, Intellectual) Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas Vii Sekolah Menengah Pertama Manbaul Ulum Tangsil Wetan Wonosari Bon.”
- Ghufron, M. Nur, and Rini Risnawita Suminta. 2016. “Efikasi Diri Dan Hasil Belajar Matematika: Meta-Analisis.” *Buletin Psikologi* 21(1):20. doi: 10.22146/bpsi.9843.
- McKenzie, Stephen, Filia Garivaldis, and Kyle R. Dyer. 2020. “Tertiary Online Teaching and Learning: TOTAL Perspectives and Resources for Digital Education.” *Springer* 3–11.
- Muchsinun, Amalia, and Mohammad Salehuddin. 2023. “Pengaruh Rekaman Audio Terhadap Kemampuan Menghafal Pada Anak Usia Dini.” *SELING: Jurnal Program Studi PGRA* 9(2):171–81.
- Putry, Hesty Maulida Eka, Venia Nuzulul 'Adila, Rofiatu Sholeha, and Danial Hilmi. 2020. “Video Based Learning Sebagai Tren Media Pembelajaran Di Era 4.0.” *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah* 5(1):1–24. doi: 10.55187/tarjpi.v5i1.3870.
- Ragil Kurniawan, Muhammad. 2017. “Analisis Karakter Media Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Peserta Didik.” *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* 3(1):491. doi: 10.22219/jinop.v3i1.4319.
- Rahayu, Dani Cahyani, Abdulloh Hamid, Mohammad Salehuddin, and Winarto Eka Wahyudi. 2020. “Pengembangan E Modul Berbasis Blended Learning Pada Materi Hadits Tentang Niat Di Madrasah Ibtidaiyah.” *AL MURABBI: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 6(1):58–70.
- Rosiyanti, Hastri, and Rahmita Nurul Muthmainnah. 2018. “Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar.” *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika* 4(1):25. doi: 10.24853/fbc.4.1.25-36.
- Salehudin, Mohammad. 2020. “Project-Based Learning Berbantuan E-Learning:

Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar.” *Tadrib: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 6(1):28–40.

- Salehudin, Mohammad, Muhammad Nasir, Syeh Hawib Hamzah, Rostanti Toba, Noor Hayati, and Intan Safiah. 2021. “The Users’ Experiences in Processing Visual Media for Creative and Online Learning Using Instagram.” *European Journal of Educational Research* 10(4):1669–82.
- Salehudin, Mohammad, ETTY Nurbayani, and Rostanti Toba. 2020. “User Experience (UX) of Multimedia; Program of Auto Play Media Studio for Teacher Professional Education (PPG).” *Abjadia: International Journal of Education* 5(2):111–21. doi: 10.18860/abj.v5i2.8722.
- Sari, Ariesta Kartika. 2014. “Analisis Karakteristik Gaya Belajar Vak(Visual, Auditorial, Kinestetik)Mahasiswa Pendidikan Informatika Angkatan 2014.” *Edutic - Scientific Journal of Informatics Education* 1(1):1–12. doi: 10.21107/edutic.v1i1.395.
- Tajudin, Supriyadi, and Heriyansyah. 2018. “Komparasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Antara Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Pontianak Dengan Sekolah Menengah Atas Negeri 7 Pontianak Semester Genap Kelas XII Tahun Pelajaran 2016/ 2017.” *Iqro’Khatulistiwa* 4(2):9–15.
- Widharyanto, Bonifasius. 2017. “Gaya Belajar Model VARK Dan Implementasinya Di Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia.” *International Communication Through Language, Literature, and Arts* 69-84.
- Wood, Gail. 2000. *How to Study: Discovering How Your Personal Learning Style Can Help You Succeed*. New York: LearningExpress, LLC, New York.