

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Domain Pemanfaatan Pembelajaran

Secara etimologis, *domain* berarti suatu kawasan, wilayah kekuasaan, atau wilayah kajian kegiatan pekerjaan yang lebih kecil, terperinci dan spesifik dibandingkan bidang/ruang lingkup suatu ilmu.¹ Adapun teknologi pendidikan sebagai teori dan praktik faktual yang telah menjadi bagian integral dalam upaya pengembangan sumber daya manusia khususnya dalam sistem pendidikan dan pelatihan. Idealnya, setiap teknologi pendidikan dan pembelajaran, khususnya mereka yang memperoleh pendidikan akademis, perlu menguasai beberapa bidang teknologi pendidikan.

Kawasan pemanfaatan disebutkan oleh Seels dan Richey sebagai Kawasan tertua diantara kawasan lain.² Kawasan pemanfaatan sering terkena “imbas” kemajuan teknologi dan kebijakannya.³ Prosedur pemanfaatan merupakan rangkaian kegiatan yang panjang, proses yang memerlukan kerja keras dan kerja sama pihak lain, berupa guru, pemerintah, pelaksana di lapangan, dan seterusnya. Secara mikro, kawasan pemanfaatan dan kegiatan pembelajaran pemanfaatan terkait dengan pemilihan strategi pembelajaran, bahan dan peralatan media untuk meningkatkan suasana pembelajaran.

¹ Nurmadiyah Dan Asmariyani Asmariyani, “Teknologi Pendidikan,” *Al-Afkar : Manajemen Pendidikan Islam* 7, No. 1 (1 Agustus 2019): 61–90.

² A. Jauhar Fuad, “Domain Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Pendidikan Agama Islam,” *Prosiding Mukhtar Pemikiran Dosen PMII* 1, no. 1 (2021): 763–76.

³ Christina Ismaniati, “Penggunaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran,”.

Teknologi pendidikan sebagai suatu proses kompleks yang terintegrasi meliputi orang, prosedur, ide, peralatan dan organisasi untuk menganalisis masalah yang berkaitan dengan seluruh aspek pembelajaran, serta merencanakan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola solusi terhadap masalah tersebut. Bidang teknologi pendidikan dirumuskan berdasarkan lima bidang teknologi pembelajaran yaitu: perancangan, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan evaluasi.⁴ Kelima hal tersebut merupakan bidang (domain) dari bidang teknologi pendidikan. Berikut ini akan dijelaskan bidang tersebut, dengan subkategori dan konsep terkait:

1. Domain Desain/Perancangan

Kawasan desain memiliki asal usul dari gerakan psikologi pembelajaran. Melalui Jum Finn dan Leonard Silvern, pendekatan sistem pembelajaran secara bertahap mulai berkembang hingga menjadi suatu metodologi dan mulai memasukkan gagasan dari psikologi pembelajaran. Demikian dapat dikatakan bahwa desain/perancangan adalah suatu proses untuk menentukan kondisi belajar dengan tujuan untuk menciptakan strategi dan produk. Dalam kurun waktu tahun 1960-an dan 1970an, Robert Glaser selaku Direktur dari *Learning Resource and Development Center* tersebut menulis dan berbicara tentang desain pembelajaran sebagai inti dari Teknologi Pendidikan. Tujuan desain/perancangan adalah untuk menciptakan strategi dan produk pada Tingkat makro seperti program dan

⁴ “Audit Pemanfaatan Teknologi Informasi Institusi Pendidikan Tinggi Menggunakan Cobit 5 Framework (Studi Kasus: Itenas Bandung) | Proceeding Seminar Nasional Aptikom 2016,” Diakses 16 Januari 2024.

kurikulum, dan pada tingkat mikro seperti pelajaran dan modul. Kawasan desain meliputi:

- Desain sistem pembelajaran
- Desain pesan,
- Strategi pembelajaran, dan
- Karakteristik pembelajar

2. Domain Pengembangan

Pengembangan adalah proses penerjemahan spesifikasi desain kedalam bentuk fisik. Kawasan pengembangan berakar pada produksi media. Melalui proses yang bertahun-tahun perubahan dalam kemampuan media ini berakibat pada perubahan kawasan. Walaupun perkembangan buku teks dan alat bantu pembelajaran yang lain (teknologi cetak) mendahului film, namun pemunculan film merupakan tonggak Sejarah dari gerakan audio-visual ke era Teknologi pembelajaran sekarang ini. Pada tahun 1930-an film mulai digunakan untuk kegiatan pembelajaran (teknologi audio-visual). Selama perang dunia II, banyak jenis bahan yang diproduksi terutama film untuk pelatihan militer, setelah perang, televisi sebagai media baru digunakan untuk kepentingan pendidikan (teknologi audio-visual). Selama akhir tahun 1950-an dan awal tahun 1960-an bahan pembelajaran berprogama mulai digunakan untuk pembelajaran. Sekitar tahun 1970-an komputer mulai digunakan untuk pembelajaran dan permainan simulasi menjadi mode di sekolah. Selama tahun 1998-an teori dan praktek di bidang pembelajaran yang berlandaskan komputer berkembang seperti jamur dan sekitar

tahun 1990-an multimedia terpadu yang berlandaskan komputer merupakan dari kawasan ini.

Didalam Kawasan pengembangan terdapat keterkaitan yang kompleks antara teknologi dan teori yang mendorong terhadap desain pesan maupun strategi pembelajarannya.⁵ Pada dasarnya Kawasan pengembangan terjadi karena:

- Pesan yang didorong oleh isi
- Strategi pembelajaran yang didorong oleh teori
- Manifestasi fisik dari teknologi perangkat keras, perangkat lunak, dan bahan pembelajaran.

Kawasan pengembangan mencakup:

- Teknologi cetak,
- Teknologi audio-visual,
- Teknologi berbasis komputer, dan
- Teknologi terpadu

3. Domain Pemanfaatan

Pemanfaatan adalah kegiatan menggunakan proses dan sumber daya untuk belajar. Fungsi pemanfaatan sangat penting karena berbicara tentang hubungan antara pembelajar dengan materi atau sistem pembelajaran. Mereka yang terlibat dalam pemanfaatan mempunyai tanggung jawab untuk mencocokkan peserta didik dengan bahan dan kegiatan tertentu, mempersiapkan peserta didik untuk dapat berinteraksi dengan bahan dan kegiatan yang dipilih, memberikan bimbingan

⁵ Udung Hari Darifah Dan Mohamad Erihadiana, "Pengelolaan (Managing) Teknologi Pendidikan Dan Penerapannya Pada Pendidikan Agama Islam," *J-Kip (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan)* 3, No. 1 (26 Februari 2022): 295–306.

selama kegiatan, memberikan evaluasi terhadap hasil yang dicapai peserta didik, serta mengikutsertakan mereka dalam organisasi. prosedur yang berkelanjutan.

Berikut ini domain pemanfaatan mencakup 4 kategori⁶:

- a. Pemanfaatan Media ; yaitu pemanfaatan sumber belajar secara sistematis. Proses pemanfaatan media merupakan proses pengambilan keputusan berdasarkan spesifikasi desain pembelajaran. Misalnya bagaimana sebuah film diperkenalkan atau ditindaklanjuti dan dimodelkan sesuai bentuk pembelajaran yang diinginkan. Prinsip pemanfaatan juga dikaitkan dengan karakteristik peserta didik. Seseorang yang sedang belajar mungkin memerlukan bantuan keterampilan visual atau verbal agar dapat memperoleh manfaat dari latihan atau sumber belajar.
- b. Difusi/Penyebaran Inovasi adalah proses komunikasi melalui strategi terencana dengan tujuan untuk diadopsi. Tujuan akhir yang ingin dicapai adalah agar perubahan terjadi. Selama bertahun-tahun pemanfaatan kawasan dipusatkan pada kegiatan guru dan anggota media yang membantu guru. Model dan teori pemanfaatan dalam bidang pemanfaatan cenderung berpusat pada sudut pandang pengguna. Namun dengan diperkenalkannya konsep difusi inovasi pada akhir tahun 1960an yang mengacu pada proses komunikasi dan melibatkan pengguna dalam memfasilitasi proses adopsi ide, perhatian kemudian beralih ke cara pandang penyelenggara.

⁶ Siti Nurkamilah, Diah Ika Putri, dan Rifaatul Ika Muthmainnah, "Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Kawasan Pengembangan Dalam Membuat Media Pembelajaran," *Journal of Education and Instruction (JOEAI)* 3, no. 2 (31 Desember 2020): 339–47.

- c. Implementasi dan Pelembagaan ; yaitu penggunaan materi dan strategi pembelajaran dalam kondisi nyata (bukan simulasi). Sedangkan pelembagaan penggunaan rutin dan pelestarian inovasi pembelajaran dalam suatu struktur atau budaya organisasi. Setelah produk inovasi diadopsi, proses implementasi dan pemanfaatan dimulai. Untuk mengevaluasi pemanfaatan harus ada implementasi. Bidang implementasi dan pelembagaan (*institutionalization*) yang berbasis penelitian, belum berkembang sebaik bidang lainnya. Tujuan implementasi dan pelembagaan adalah untuk menjamin penggunaan yang benar oleh individu dalam organisasi. Sedangkan tujuan pelembagaan adalah untuk mengintegrasikan inovasi dalam struktur kehidupan organisasi. Keduanya bergantung pada perubahan individu dan organisasi.
- d. Kebijakan dan Regulasi/Peraturan ; adalah aturan dan tindakan yang mempengaruhi penyebaran dan pemanfaatan teknologi pembelajaran. Kebijakan dan peraturan pemerintah mempengaruhi penggunaan teknologi. Kebijakan dan peraturan biasanya terhambat oleh masalah etika dan ekonomi. Misalnya saja undang-undang hak cipta yang dikenakan kepada pengguna teknologi, baik terhadap teknologi cetak, teknologi audio visual, teknologi berbasis komputer, maupun teknologi terpadu.

4. Domain Pengelolaan

Manajemen meliputi penanganan Teknologi Pembelajaran melalui: perencanaan, pengorganisasian, koordinasi dan pengawasan. Bidang pengelolaan mulai dari administrasi pusat media, program media, dan layanan

media. Memadukan perpustakaan dengan program media menghasilkan pusat media sekolah dan anggota. Program media sekolah memadukan materi cetak dan non-cetak sehingga terjadi peningkatan penggunaan sumber daya teknologi dalam kurikulum.

- a. Pengelolaan sumber daya; mencakup perencanaan, pemantauan dan pengendalian sistem pendukung dan layanan sumber daya. Manajemen sumber daya penting karena mengatur kontrol akses. Yang dimaksud dengan sumber daya dapat mencakup tenaga keuangan, bahan baku, waktu, fasilitas dan sumber belajar. Sumber belajar mencakup semua teknologi yang telah dijelaskan dalam bidang pengembangan. Efektivitas biaya dan pembenaran pembelajaran yang efektif adalah dua karakteristik penting dari pengelolaan sumber daya.
- b. Manajemen sistem pengiriman; meliputi perencanaan, pemantauan pengelolaan “bagaimana pendistribusian bahan pembelajaran diselenggarakan” merupakan gabungan antara media dan metode penggunaan yang digunakan dalam menyajikan informasi pembelajaran kepada peserta didik. Manajemen sistem pengiriman memperhatikan masalah produk seperti persyaratan perangkat keras/perangkat lunak dan dukungan teknis untuk pengguna dan operator. Manajemen ini juga memperhatikan masalah proses seperti pedoman bagi desainer dan instruktur serta peserta pelatihan. Keputusan manajemen pengiriman seringkali bergantung pada sistem manajemen sumber daya.

- c. Manajemen informasi; meliputi perencanaan, pemantauan, dan pengendalian cara penyimpanan, pengiriman/pemindahan atau pengolahan informasi dalam rangka ketersediaan sumber daya untuk kegiatan pembelajaran. Pentingnya manajemen informasi terletak pada potensinya untuk merevolusi kurikulum dan aplikasi desain pembelajaran.

5. Domain Evaluasi

Penilaian/evaluasi merupakan suatu proses penentuan kecukupan belajar mengajar, meliputi: (1) analisis masalah; (2) acuan pengukuran cetakan; (3) penilaian formatif; dan penilaian sumatif.

- a. Analisa masalah; Analisis masalah mencakup cara menentukan sifat dan parameter masalah dengan menggunakan strategi pengumpulan informasi dan pengambilan keputusan. Para evaluator standar telah lama berpendapat bahwa evaluasi menyeluruh dimulai sejak program dirumuskan dan direncanakan. Betapapun baiknya usulan masyarakat, program yang diarahkan pada tujuan yang tidak/kurang dapat diterima akan dinilai gagal memenuhi kebutuhan.
- b. Pengukuran Cetakan Patokan; Pengukuran patokan meliputi teknik untuk mengetahui kemampuan belajar menguasai materi yang telah ditentukan sebelumnya. Penilaian tolok ukur memberikan informasi tentang penguasaan pengetahuan, sikap, atau keterampilan seseorang yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran. Berhasil dalam suatu tes patokan berarti mampu melaksanakan syarat-syarat tertentu, biasanya ditentukan dan siapa yang dapat mencapai atau melampaui nilai minimal dinyatakan lulus. Pengukuran patokan

memberitahukan kepada siswa seberapa jauh mereka dapat mencapai standar yang ditentukan.

- c. Penilaian Formatif dan Sumatif; terkait dengan pengumpulan informasi tentang kecukupan dan penggunaan informasi tersebut sebagai dasar pengembangan lebih lanjut. Dengan penilaian sumatif berkaitan dengan pengumpulan informasi tentang kecukupan pengambilan keputusan dalam hal pemanfaatan. Evaluasi formatif dilakukan selama pengembangan atau peningkatan program atau produk (atau orang, dll.). Evaluasi ini dilakukan untuk kebutuhan staf dalam organisasi program dan biasanya bersifat internal; namun evaluasi ini dapat dilakukan oleh evaluator internal atau eksternal atau (lebih baik lagi) kombinasi keduanya. Perbedaan antara formatif dan sumatif terangkum dengan baik dalam metafora dari Bob Stake.

Ketika juru masak mencicipi sup, itu bersifat formatif, ketika para tamu mencicipi sup, itu bersifat sumatif. Evaluasi sumatif dilakukan setelah selesai dan untuk kepentingan pihak eksternal atau pengambil keputusan, misalnya: lembaga pemberi dana, atau calon pengguna, meskipun dapat dilakukan oleh evaluator internal atau dalam koalisi. Untuk alasan kredibilitas, lebih baik melibatkan evaluator eksternal dibandingkan hanya sekedar evaluasi formatif. Evaluasi ini berbeda dengan evaluasi hasil yang hanya mengevaluasi hasil, bukan proses evaluasi ini dapat bersifat formatif dan sumatif.

Metode yang digunakan dalam penilaian formatif berbeda dengan penilaian sumatif. Penilaian formatif mengandalkan kajian teknis dan tutorial, pengujian dalam kelompok kecil atau besar. Metode pengumpulan data seringkali bersifat

informal, seperti observasi, wawancara, dan tes sederhana. Sebaliknya, evaluasi sumatif memerlukan prosedur dan metode pengumpulan data yang lebih formal. Evaluasi sumatif sering kali menggunakan studi kelompok komparatif dalam desain eksperimen semu.

B. Media Berbasis ICT (*Information, Communication, Technology*)

Information and Communication Technology atau dalam bahasa Indonesia Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) mencakup dua aspek, yaitu Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi. Teknologi Informasi mencakup segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Teknologi komunikasi mencakup segala sesuatu yang berhubungan dengan penggunaan alat untuk memproses dan mentransfer data dari satu perangkat ke perangkat lainnya. Oleh karena itu, penguasaan TIK berarti kemampuan untuk memahami dan menggunakan perangkat TIK secara umum, termasuk pemahaman komputer (*Computer literate*) dan pemahaman informasi (*Information literate*).⁷ TIK ini juga sebagai seperangkat alat yang digunakan untuk berkomunikasi dan membuat, menyebarkan, menyimpan, dan mengelola informasi. Istilah TIK muncul setelah perpaduan antara teknologi komputer (baik *hardware* maupun *software*) dengan teknologi komunikasi pada pertengahan abad ke-20.⁸ Perpaduan kedua teknologi tersebut berkembang pesat melampaui bidang

⁷ A. Sulaeman, Darodjat Darodjat, dan M. Makhrus, "Information and Communication Technology Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Islamadina : Jurnal Pemikiran Islam* 0, no. 0 (9 November 2020): 81–95.

⁸ Siti Halidah, "Implementasi Ict Dalam Pembelajaran Pai (Studi Analisis Mengemas Pembelajaran Pai Berbasis Ict Dalam Pendekatan Saintifik)," *An-Nahdhah | Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan* 13, No. 1 (2020): 1–15.

teknologi lainnya. Hingga awal abad ke-21, TIK masih mengalami berbagai perubahan dan belum terlihat titik jenuhnya.

Salah satu tokoh yang memberikan pencerahan informasi yang mana segala sesuatu bisa dijangkau asalkan ada internet, sebut saja Leonard Kleinrock (lahir 13 Juni 1934) adalah seorang insinyur dan ilmuwan Amerika Serikat yang disebut sebagai Bapak Internet. Seorang profesor ilmu komputer di UCLA Henry Samueli Sekolah Teknik dan Sains, ia membuat kontribusi penting beberapa bidang jaringan komputer, khususnya untuk sisi teoretis jaringan komputer. Ia dikenal karena kontribusinya dalam dunia jaringan. Karyanya yang paling terkenal dan signifikan adalah teori pertukaran paket melalui makalahnya pada tahun 1959 dan pada tahun 1961 tentang pertukaran paket dalam kaitannya dengan paket teknologi. Pada tanggal 29 Oktober 1969 ia menciptakan salah satu penemuan terbesar menjelang abad modern yaitu Internet yang secara tidak sengaja berhasil memecahkan kode digital dan menjadikannya sebagai paket-paket yang terpisah.⁹ Leonard Kleinrock pun adalah salah satu pelopor jaringan komunikasi digital, dan membantu membangun arpanet.

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran sangat tergantung pada kemauan guru untuk menggunakannya dalam program pembelajaran dan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi tersebut sebagai media dan sumber belajar yang efektif. Oleh karena itu, setiap guru harus selalu siap menghadapi tantangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin maju. serta memiliki komitmen untuk selalu menggunakan teknologi

⁹ Agus Nurofik Dkk., *Pengantar Teknologi Informasi* (Penerbit Insania, 2021).

informasi dan komunikasi dalam pembelajaran. Berkaitan dengan hal tersebut, penulis ingin memaparkan tentang pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.¹⁰ Dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi oleh guru PAI diharapkan dapat membantu dan memudahkan mereka dalam mengarahkan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

1. Pentingnya ICT dalam Pembelajaran PAI

Keberadaan TIK dalam dunia pendidikan dianggap sebagai kebutuhan yang mutlak. Bahkan lembaga pendidikan dunia, UNESCO, dalam beberapa publikasinya menyatakan pentingnya penggunaan TIK dalam bidang pendidikan. Tim gabungan Kementerian Komunikasi dan Informatika, Kementerian Pendidikan Nasional (Kemendiknas) dan Kementerian Agama (Kemenag) mengidentifikasi beberapa peran strategis Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Sistem Pendidikan Dasar dan Menengah. Peran itu adalah¹¹:

- 1) sebagai gudang ilmu
- 2) sebagai alat bantu belajar,
- 3) sebagai sarana pendidikan
- 4) sebagai standar kompetensi,
- 5) sebagai penunjang administrasi pendidikan,
- 6) sebagai alat manajemen sekolah/madrasah, dan

¹⁰ Nikmataussidah, "Implementasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Sebuah Literasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam | Jurnal Literasiologi," 28 Agustus 2022.

¹¹ Dias Syahrul Riyadi Dkk., "Urgensi Pemanfaatan Media Pembelajaran Pai Berbasis Information And Comunication Technologies (Ict) Di Masa Pandemi Covid 19," *Educandum* 7, No. 1 (20 Agustus 2021): 114–24.

7) sebagai infrastruktur pendidikan.

Sejak tahun 2004 Indonesia telah menandatangani komitmen pada *World Summit on Information Society* (WSIS) yang salah satu poinnya menyatakan bahwa pada tahun 2015 minimal 50% penduduk harus dapat memanfaatkan teknologi informasi untuk meningkatkan kualitas hidup. Pentingnya TIK dalam dunia pendidikan dan perlunya rumusan yang jelas pemanfaatannya dalam proses pembelajaran agar benar-benar berperan dalam pencapaian tujuan pendidikan menjadi kewajiban seluruh pemangku kepentingan pendidikan, khususnya pengambil kebijakan.

Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pemanfaatan daya dukung TIK harus mampu mengembangkan “berpikir cerdas, beramal dalam iman dan taqwa”.¹² Kemudian ada beberapa kemungkinan penggunaan TIK dalam proses pembelajaran, diantaranya untuk menginformasikan tentang¹³: Pertama, rancangan proses belajar mengajar meliputi: dan tujuan, silabus, metode pengajaran, jadwal pembelajaran, tugas, jadwal ujian, daftar referensi atau bahan bacaan, profil guru dan kontak. Kedua, akses mudah ke sumber referensi seperti buku pelajaran dan catatan, bahan presentasi, contoh ujian yang lalu, FAQ (*frequently asked questions*) atau pertanyaan yang sering diajukan, sumber referensi untuk mengerjakan tugas, situs bermanfaat, artikel di jurnal online Ketiga, untuk komunikasi dalam kelas antara lain forum diskusi online, mailing list diskusi, *bulletin board* yang memberikan

¹² Waluyo, “Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Ict.”

¹³ Irkham Abdaul Huda, “Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Terhadap Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)* 2, No. 1 (18 April 2020): 121–25.

informasi (perubahan jadwal kuliah, informasi penugasan dan keempat, sebagai sarana pelaksanaan kerja kelompok yaitu untuk sharing file dan direktori dalam kelompok, sarana diskusi untuk mengerjakan tugas secara berkelompok, sistem ujian online dan mengumpulkan feedback.

2. Keunggulan ICT dalam Pengembangan Media Pembelajaran

Keunggulan yang dapat diambil dari implementasi TIK dalam pendidikan, antara lain¹⁴:

- 1) Pembelajaran aktif: Pembelajaran berbasis ICT dapat digunakan sebagai alat untuk menguji, menghitung, dan menganalisis informasi. Dengan demikian mahasiswa dapat menggunakannya secara mandiri dalam rangka penelitian, analisis, dan konstruksi informasi baru. Oleh karena itu, siswa dapat belajar seperti yang telah mereka lakukan, kapan saja, mempelajari masalah kehidupan nyata secara lebih mendalam, dan juga menjadikan proses pembelajaran jauh lebih relevan bagi siswa. Dalam hal ini, ICT menjadikan proses pembelajaran semacam pembelajaran “*just-in-time*”, di mana siswa dapat memilih apa yang akan dipelajari, dan kapan mereka harus mempelajarinya.
- 2) Pembelajaran kolaboratif: pembelajaran melalui ICT dapat mendukung interaksi dan kolaborasi antara peserta didik, guru, dan pakar, tanpa memandang dari mana asalnya. Selain itu, terlepas dari model interaksi dunia nyata, pembelajaran yang didukung TIK memberikan kesempatan

¹⁴ Septiana Dwi Puspita Sari, “Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Ict (Information And Communication Technology) Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia,” *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan*, No. 0 (1 Januari 2016).

bagi siswa untuk bekerja dengan orang-orang yang berasal dari budaya yang berbeda, sehingga membantu meningkatkan kemampuan kolektif, keterampilan komunikatif, dan kesadaran global mereka.

- 3) Pembelajaran Kreatif: Pembelajaran berbasis ICT dapat memberikan pemahaman baru bagi siswa melalui berbagai kegiatan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Melalui pemanfaatan ICT ditemukan berbagai solusi kreatif yang jika dikategorikan dapat dimasukkan ke dalam jenis pembelajaran inkuiri. Misalnya dalam pembelajaran keterampilan membaca, tersedia e-book yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Selain itu, peserta didik dapat mengakses semua jenis teks, dari yang paling mudah hingga yang paling tinggi, melalui komputer, laptop, dan tablet mereka.
- 4) Pembelajaran integratif: pembelajaran yang diperkuat dengan pemanfaatan ICT dapat digunakan untuk mengedepankan pendekatan tematik dan integratif dalam setiap kegiatan belajar mengajar. Pendekatan ini dapat digunakan untuk menghapus jurang yang telah terbentuk antara berbagai disiplin ilmu, serta antara teori dan praktik, yang merupakan ciri pendekatan kelas tradisional.
- 5) Pembelajaran evaluatif: pembelajaran yang didukung oleh ICT dapat dikatakan sebagai pembelajaran yang diarahkan peserta didik dan diagnostik. Model pembelajaran ini mengenal perbedaan cara belajar dan artikulasi pengetahuan yang sangat beragam, sehingga memberikan

kesempatan kepada siswa untuk bereksplorasi dan menemukan, bukan hanya mendengar dan mengingat.

C. Pendidikan Agama Islam

1. Rancangan Pembelajaran PAI Di Sekolah

Pendidikan Islam dalam pengertian yang sebenarnya adalah suatu sistem pendidikan yang memungkinkan manusia hidup sesuai dengan ideologi Islam, sehingga ia memperoleh kedamaian dan kesejahteraan dalam kehidupan pribadinya. Ruang lingkup pendidikan Islam selalu berubah dari waktu ke waktu, menyesuaikan dengan perubahan zaman dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga ruang lingkungannya juga semakin luas. Pendidikan Islam merupakan mata pelajaran wajib yang harus diajarkan kepada peserta didik. Namun, masih banyak yang beranggapan bahwa pendidikan agama Islam belum mampu mencapai tujuan pendidikan agama Islam.¹⁵ Pendidikan Islam telah diselenggarakan dibagi menjadi tiga, yaitu; Pendidikan Islam sebagai institusi, pendidikan Islam sebagai mata pelajaran dan pendidikan Islam sebagai nilai. Semua sekolah, dari SD hingga perguruan tinggi, memiliki pendidikan Islam sebagai mata pelajaran wajib.

Hakikat pendidikan agama Islam diartikan sebagai proses trans-internalisasi pengetahuan dan nilai Islam kepada peserta didik melalui upaya pengajaran, pembiasaan, bimbingan, pengawasan, pengarahan, dan pengembangan potensi-potensinya, guna mencapai keselarasan dan kesempurnaan

¹⁵ Nia Nursaadah, "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Sekolah Dasar," *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam* 2, no. 1 (30 Juni 2022): 397–410.

hidup didunia dan akhirat, jasmani dan rohani.¹⁶ Keberhasilan dalam mencapai tujuan PAI tersebut di antaranya disebabkan oleh kemampuan seorang guru dalam menyiapkan strategi pembelajaran yang sesuai. Pendidikan agama Islam, seperti pendidikan umum dan semua agama, memiliki tujuan. Tujuan pendidikan Islam adalah untuk membimbing dan mendidik seseorang agar memahami ajaran Islam.

Secara keseluruhan tujuan PAI adalah untuk mengembangkan dan meningkatkan keimanan, menanamkan dan membudayakan pengamalan penghayatan pengetahuan peserta didik dan pengalaman agama Islam sehingga mereka menjadi umat Islam yang terus tumbuh dalam hal keimanan ketakwaan berbangsa dan bernegara. Tujuan sudah termasuk tujuan umum PAI tujuan menengah tujuan akhir dan tujuan operasional. Secara khusus fungsi PAI adalah, *pertama*, adalah menanamkan nilai-nilai Islam melalui pembelajaran yang berkualitas. *Kedua*, yaitu PAI memiliki fungsi keunggulan lain dalam pembelajaran dan output yang dihasilkan yaitu siswa dengan manusia.¹⁷ Ketiga, PAI dengan fungsi rahmatan lil alamin yang artinya peserta didik mampu menebarkan kedamaian sebagai inti ajaran Islam dalam kehidupan pribadi dan sosialnya.

Sejalan dengan itu juga, guru PAI di abad 21 harus mengikuti perkembangan zaman dan menyesuaikan gaya belajar generasi sekarang ini yang lebih menekankan pada proses belajar dalam perspektif menjadi di atas perspektif

¹⁶ “View of Upaya Guru PAI dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMP N 8 Tarusan,” diakses 8 Maret 2024.

¹⁷ Rois Hakimul Aufa Dkk., “Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Dalam Membentuk Karakter Peserta Didik Yang Islami Di Sekolah Dasar,” *Adiba : Journal Of Education* 3, No. 2 (30 Januari 2023): 185–93.

memiliki.¹⁸ Oleh karena itu, setiap proses pembelajaran adalah hasil asimilasi pembelajaran, dan jika perlu mengurangi metode ceramah dengan menjadikan peserta didik sebagai pusat belajar untuk menemukan semangat belajar serta aktifitas sendiri, sehingga konsep metodologi pembelajaran yang tercipta adalah *learning* bukan *teaching*.¹⁹ Inilah tantangan yang dihadapi guru PAI untuk mengemas dan mengimplementasikan materi-materi pelajaran Agama Islam yang terkandung dalam kurikulum kepada peserta didik.

Berdasarkan beberapa penjelasan pengertian pendidikan agama Islam di atas, dapat disimpulkan bahwa khusus pendidikan agama Islam (PAI) berperan penting dalam mengembangkan generasi muda yang berkualitas dan taat beragama. Oleh karena itu, penyampaian ilmu pendidikan agama Islam harus dilakukan dengan tetap memperhatikan kebutuhan peserta didik, menggunakan teknologi sebagai sarana belajar mengajar, dan mengikuti perkembangan zaman, sehingga tujuan pendidikan agama Islam dapat tercapai semaksimal mungkin.

2. Pembelajaran PAI di Era *Society* 5.0

Hampir setiap negara di muka bumi ini kini telah memasuki era *society* 5.0. Dimana semua perilaku manusia lebih kompleks dari sebelumnya. Era peradaban 5.0 dapat diartikan sebagai masa dimana semua aspek kehidupan telah berkembang menjadi serba teknologi, membuat segalanya menjadi lebih praktis dan efisien. Namun, ada kelemahan untuk ini. karena orang selalu ditekan untuk lebih kreatif

¹⁸ Rayinda Dwi Prayogi, "Kecakapan Abad 21: Kompetensi Digital Pendidik Masa Depan," *Manajemen Pendidikan* 14, No. 2 (23 Januari 2020).

¹⁹ Safaruddin, Mutmainnah dkk, "Pelatihan Sistem Evaluasi Pembelajaran PAI Guna Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas | *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*," 13 Februari 2024.

dalam semua aspek kehidupan mereka. Pemerintah juga mengusulkan sejumlah langkah untuk mengatasi situasi ini, salah satunya adalah meningkatkan sistem pendidikan melalui inisiatif pendidikan karakter.

Pemerintah Jepang mencetuskan gagasan *society 5.0*, era *super smart society* 5.0 ini dibangun dalam persiapan volatilitas gangguan revolusi industri 4.0, mempertimbangkan banyak aspek teknologi untuk mempermudah keberadaan manusia. Namun, pendekatan ini didukung dengan mempertimbangkan komponen humanistik untuk mencapai konsep yang seimbang saat mengadopsi teknologi. *society 5.0* adalah gagasan untuk masyarakat berbasis teknologi yang berpusat pada manusia.²⁰ Berbagai layanan masa depan diberbagai zona diperlukan untuk mencapai komunitas masyarakat yang dicirikan sebagai masyarakat yang sangat cerdas. Penuh dengan pengetahuan teknologi yang substansial serta setiap daerah memiliki sumber energi manusia yang berkualitas yang dapat menjalankan pekerjaannya secara digital dan berkontribusi dalam peningkatan pelayanan masyarakat.

Pendidikan di era 4.0 adalah sistem siber, atau sistem pengajaran yang menggunakan teknologi digital dalam kegiatan belajar mengajar. Teknik ini memungkinkan terjadinya kegiatan belajar-mengajar secara bertahap, terlepas dari kondisinya. Adapun di era *society 5.0*, teknologi yang hadir dalam bentuk abstrak mengarahkan masyarakat. Data besar adalah inti dari kemajuan teknis peradaban

²⁰ Itsnan Mahfuddin Al Mubarak dkk., "Pengembangan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran PAI Dalam Menghadapi Tantangan Pendidikan Islam Menuju Society 5.0," *IJoIS: Indonesian Journal of Islamic Studies* 4, no. 1 (2023): 9–16.

5.0, yang dirancang untuk mempermudah pekerjaan manusia.²¹ Hal ini berbeda dengan revolusi industri keempat, yang hanya berfokus pada sektor korporasi.

Pembelajaran terus berkembang dari segi proses pembelajaran, baik disatukan pendidikan formal maupun nonformal, pada saat ini. Pendidik dan peserta didik memiliki keterkaitan yang tidak dapat dipisahkan dalam konsep pembelajaran. Meskipun proses pembelajaran PAI mirip dengan disiplin ilmu lain, kemajuan teknologi kini telah memasuki dunia aplikasi digital, khususnya pemanfaatan teknologi informasi.²² Perkembangan yang menuntut semua bagian memiliki tingkat minat dan semangat belajar yang tinggi, meskipun pada awalnya tidak dapat menggunakan komputer. Seperti tahun-tahun sebelumnya, kemajuan teknologi secara tidak sengaja mendorong segalanya untuk berubah.

3. Pembelajaran PAI Berbasis Era *Society* 5.0

Kita sudah memasuki era *society* 5.0 di Indonesia dan banyak negara berkembang lainnya, dimana era ini telah menggantikan fasilitas dan infrastruktur yang lebih berorientasi digital. Telah mengubah sistem komunikasi dan tatap muka di bidang pendidikan, khususnya dalam kegiatan pembelajaran PAI, dengan menggunakan aplikasi berbasis *online*.²³ Dalam kegiatan pembelajaran *e-learning* PAI, ada banyak aplikasi digital yang dapat digunakan, antara lain:

²¹ Destriani Destriani, "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Moderasi Beragama Menuju Society Era 5.0," *Incare, International Journal Of Educational Resources* 2, No. 6 (28 April 2022): 647–64.

²² Ahmad Ghifari Tetambe Dan Dirman Dirman, "Kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Ict," *Zawiyah: Jurnal Pemikiran Islam* 7, No. 1 (31 Juli 2021): 80–100.

²³ Syamsul Bahri, "Konsep Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Era Society 5.0," *Edupedia : Jurnal Studi Pendidikan Dan Pedagogi Islam* 6, No. 2 (24 Januari 2022): 133–45.

- a. *Skype and Zoom*, ialah aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk bertatap muka sambil mengikuti kegiatan pembelajaran *online*.
- b. *Google Meet*, yaitu perangkat lunak *Google* yang tersedia sebagai aplikasi layanan yang memungkinkan pengguna membangun koneksi online. Pengguna dapat melakukan panggilan video dengan banyak pengguna lain. *Google meet* berpotensi menjadi alat yang berguna serta sebagai media alternatif yang membantu guru tetap bersosialisasi baik itu untuk pengajaran di kelas atau mengatur pertemuan kerja dengan peserta didik.
- c. *Discord*, yaitu program obrolan gratis yang memungkinkan instruktur dan siswa untuk berkomunikasi secara *real time* melalui teks, audio, serta video. Program ini memiliki *server* atau ruang obrolan untuk sejumlah tema, yang paling populer adalah *game*, musik, *anime*, dan meme. Aplikasi ini sangat direkomendasikan untuk pembelajaran kelompok.
- d. *Gsuite for Edu (Google Suite for Education)* menggambarkan platform gratis yang disediakan oleh *Google* untuk membantu institusi pendidikan mana pun yang membutuhkan kenyamanan belajar *online*. Kesederhanaan penggunaan dan interaksi diantara semua program adalah dua manfaat dari *Google Suite for Education*. Akibatnya, GSFE memiliki sejumlah aplikasi, masing-masing dengan serangkaian kemampuannya sendiri. Misalnya, *Google Meet* dapat menampung hingga 250 orang untuk konferensi video, *Google Docs* untuk mengetik dan menulis, Alih-alih *microsoft Excel*, gunakan *Google Slide* untuk presentasi, *Google Classroom* untuk pengelolaan kelas *online*, dan *Google Spreadsheet* untuk *spreadsheet*. *Google Drive* adalah opsi lain untuk

penyimpanan *file online*, serta alat waktu nyata lainnya yang memungkinkan pengajar memeriksa dan memberikan tugas kepada siswa secara instan.

- e. *Edmodo*, aplikasi yang mencorakkan platform untuk sistem manajemen pembelajaran menggunakan kemampuan dan layanan yang ditawarkan, pendidik dapat membangun ruang kelas dan mengatur kelas virtual sesuai kebutuhan. Menggunakan fungsi "Tugas" dan "Tautan *File*", seorang instruktur dapat mengirimkan pesan atau pemberitahuan, serta bertukar sumber daya kelas. Pendidik dapat menggunakan fungsi "Kuis" untuk membuat kuis dan aktivitas online bagi siswa, dan opsi "Jajak Pendapat" untuk menerima komentar dan ide. Ada juga fitur "Buku Nilai", yang berfungsi sebagai daftar riwayat nilai siswa yang dihitung secara otomatis yang dapat disimpan ke file dan dicetak. Fitur lainnya adalah "*Library*", yang berfungsi sebagai tempat bagi pendidik dan siswa untuk menyimpan berbagai *file* dan sumber daya. Ada juga sejumlah alat lain yang memiliki fungsinya sendiri dan dapat membantu seorang instruktur mengatur dan mengelola pelajaran *virtual*.
- f. *Kahoot*, aplikasi ini telah menciptakan *platform* instruksional berbasis kuis. Dengan mendaftar terlebih dahulu, seorang instruktur dapat merancang kuis versi mereka sendiri. Pendidik dapat menyesuaikan kuis dengan menambahkan pertanyaan, jawaban alternatif, jawaban yang tepat dan faktor lain selama proses produksi. Selain itu, kuis apa pun yang Anda buat akan segera disimpan ke akun *Kahoot* Anda. Pendidik dapat memulai permainan ini dan memainkannya di kelas saat kuis selesai. Kuis yang akan Anda ikuti di kelas

dikenali dengan PIN, berkat teknologi PIN unik Kahoot. Kuis ini dapat diselesaikan secara individu atau kelompok.

- g. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mendirikan rumah belajar, yaitu program pembelajaran online yang menyediakan sumber belajar alternatif dengan menggunakan teknologi. Instruktur dan siswa dapat mengakses materi pembelajaran, laboratorium *virtual*, ruang kelas digital, bank soal, buku sekolah elektronik, peta budaya, karya linguistik dan sastra, dan layanan lainnya secara gratis.

D. Teknologi dalam Pembelajaran di Era Saat ini

Teknologi dalam pendidikan menyediakan berbagai peluang kepada para pendidik untuk mengaplikasikan teknik pengajaran yang sesuai dan lebih berkesan. Salah satu pemindahan yang terdapat dalam PPPM 2013-2025 adalah memanfaatkan ICT untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Seperti halnya yang diungkapkan oleh Marc Prensky: Seorang penulis dan pendidik Amerika yang berpendapat bahwa teknologi telah mengubah cara peserta didik belajar dan berinteraksi dengan dunia dalam bukunya "*Digital Natives, Digital Immigrants*" pada tahun 2001.²⁴ Dalam UU No 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 2 menerangkan bahwa "Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan

²⁴ Putu Laxman Pendit, "Digital Native, Literasi Informasi dan Media Digital – sisi pandang kepustakawanan," 2013.

zaman.²⁵ Sehingga perancangan dan perkembangan pembelajaran harus sesuai dengan perkembangan IPTEK.

Salah satu manfaat yang diperoleh dengan hadirnya teknologi ialah dapat mengatasi masalah-masalah yang ada. Sangat disayangkan, bila seseorang sangat acuh terhadap hadirnya teknologi. Akibatnya, seseorang tersebut menjadi tertinggal dan tidak dapat mengikuti suatu perubahan. Adapun fungsi teknologi pembelajaran PAI diantaranya, yaitu: ²⁶

- a. Wadah bagi pendidik untuk memotivasi peserta didik yang memiliki semangat dan keinginan belajar yang kurang.
- b. Wadah dan bahan ajar yang obyektif serta ilmiah.
- c. Sebagai sarana untuk meningkatkan efektivitas dalam proses pembelajaran.
- d. Wadah guna mempermudah pendidik dan peserya didik untuk melakukan presentasi didalam kelas.
- e. Sebagai wadah untuk mempermudah penyajian desain dalam proses pembelajaran,
- f. Sebagai sarana yang memudahkan peserta diidk dalam menyampaikan materi pembelajaran.
- g. Pendukung terlaksananya program pembelajaran jarak jauh yang lebih sistematis.

²⁵ Widya Pratisca Asiba, "Pentingnya Teknologi Bagi Guru Pada Masa Pandemi Covid-19" (OSF, 19 Januari 2021), <https://doi.org/10.31219/osf.io/345zu>.

²⁶ Unik Hanifah Salsabilla dkk., "Manfaat Teknologi Bagi Mata Pelajaran PAI Di Masa Pandemi Covid-19," *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 2, no. 1 (1 Januari 2021): 125–32, <https://doi.org/10.51276/edu.v2i1.93>.

- h. Sarana meningkatkan keberhasilan pembelajaran. i. Sebagai media pendukung pelajaran dengan mudah.

Teknologi dalam pendidikan sangat penting untuk terciptanya rasa semangat siswa dalam belajar. Faktanya, penggunaan teknologi dalam pendidikan juga dapat meningkatkan minat belajar siswa, karena dalam hal ini siswa tidak merasa jenuh saat mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, bahwa teknologi pendidikan dapat memperlancar proses pembelajaran yang sedang diterapkan

E. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini menggunakan penelitian terdahulu yang bertujuan untuk mendapatkan bahan perbandingan dan acuan. Serta untuk menghindari anggapan kesamaan dalam penelitian ini, maka peneliti mencantumkan penelitian terdahulu sebagai berikut:

1. Penelitian Nanik yang berjudul “Penerapan Pendidikan Agama Islam Berbasis ICT di SMPN 1 Kota Bengkulu”, penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan yang meliputi (strategi, metode, materi, media, penilaian), evaluasi, serta mengidentifikasi kendala dan solusi mengatasi kendala dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis ICT.²⁷ Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian atau evaluasi diupload dalam sistem SMS *Gateway* pada SIM SMPN 1 Kota Bengkulu agar peserta didik lebih mudah dalam mengakses nilai secara tepat.

²⁷ Nanik, “Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Ict Di Smpn 1 Kota Bengkulu,” *Ghaita : Islamic Education Journal* 2, No. 2 (26 Juni 2021): 65–72.

2. Penelitian Fauza Erina yang berjudul “Implementasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dengan Menggunakan Komputer Multimedia Dalam Pembelajaran PAI Di SD IT Mutiara Kota Pariaman”, penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan bagaimana guru pendidikan agama Islam memanfaatkan media teknologi informasi dan komunikasi yang berbentuk *computer multimedia* dalam pembelajaran.²⁸ Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa perlu adanya Kebijakan kepala sekolah dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis ICT, Peran guru PAI, melaksanakan pembelajaran PAI dengan menggunakan komputer multimedia melalui 3 tahap, yaitu pembukaan, inti dan tahap penutup, dan peran evaluator mandiri.
3. Penelitian Munib dkk yang berjudul “Manajemen Kesiswaan Dalam Mengembangkan Bakat dan Minat Peserta didik”, penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perencanaan, pelaksanaan serta evaluasi kesiswaan dalam mengembangkan bakat dan minat peserta didik.²⁹ Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dari seluruh rangkaian proses manajemen, pelaksanaan merupakan fungsi yang paling utama. Dalam fungsi perencanaan dan pengorganisasian lebih banyak berhubungan dengan aspek-aspek abstrak

²⁸ Erina, Fauza, “Implementasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dengan Menggunakan Komputer Multimedia Dalam Pembelajaran Pai Di Sdit Mutiara Kota Pariaman.” *Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan* 1, No. 2 (31 Mei 2022): 138–46.

²⁹ Ismail, Munib, Dan Solehodin, “Manajemen Kesiswaan Dalam Mengembangkan Bakat Dan Minat Peserta Didik.”

proses manajemen, sedangkan fungsi *actuating* justru lebih menekankan pada kegiatan yang berhubungan langsung dengan orang-orang dalam organisasi. Kemudian terkait evaluasi itu untuk mengukur kegiatan nyata dengan rencana awal apakah sudah sesuai atau belum, sehingga kalau memang belum sesuai dengan yang diharapkan maka dari evaluasi yang dilakukan harus bisa mendapatkan solusinya.

4. Penelitian Yoyo Rodiya dkk yang berjudul “Pemanfaatan dan Pengembangan Model Pembelajaran Inovatif Berbasis ICT pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam”, penelitian kepustakaan (*library research*) dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk memahami pemanfaatan dan pengembangan model pembelajaran inovatif berbasis ICT pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan untuk memahami pandangan Islam tentang pemanfaatan dan pengembangan model pembelajaran berbasis ICT tersebut.³⁰

Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dalam rangka menciptakan lingkungan belajar mengajar yang inovatif tersebut, guru harus mampu memanfaatkan dan mengembangkan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini ada kaitannya dengan empat kompetensi yang harus dimiliki guru yaitu kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial dan profesional.

5. Penelitian Muhammad Nuhman Mahfud yang berjudul “Pengelolaan Pengembangan Minat Dan Bakat Anak Didik Di Homeshooling Kak Seto

³⁰ Rodiya, Nugroho, dan Kardipah, “Pemanfaatan Dan Pengembangan Model Pembelajaran Inovatif Berbasis ICT Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran* 10, no. 1 (21 Desember 2022): 102–18.

Solo”, penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Penelitian ini bertujuan memahami, memeriksa dan meneliti fenomena perencanaan, pelaksanaan dan penilaian pengembangan minat dan bakat anak didik di HSKS Solo.³¹ Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa perencanaan pengembangan minat dan bakat anak didik dimulai dari pemilihan kelas reguler atau *distance learning* kemudian dilanjutkan ke konselor untuk dideteksi mengenai latar belakang akademis, keluarga dan sosial serta minat dan bakatnya. Implikasi dari temuan penelitian ini adalah pentingnya pengembangan bakat dan minat selain mengasah kecerdasan intelektual anak. Selain itu adanya peran orangtua pada penilaian hasil belajar atau karya siswa juga menjadi catatan penting yang menggugah.

6. Penelitian Hafizia Risa Ummaya, Naila Rida Kaylila, Ghina Meilinda, dan Ani Nur Aeni yang berjudul “Penggunaan Aplikasi Genius Hijaiyah Untuk Pembelajaran PAI Pada Materi Huruf Hijaiyah Di SD Kelas II Cibentang”, penelitian ini menggunakan metode menggunakan metode kualitatif dengan model DnD (*Design and Development*) yang dilaksanakan guna menggali, memahami, dan menggambarkan suatu obyek penelitian dengan cara deskriptif.³² Penelitian ini bertujuan untuk memberikan sumbangan ilmiah dalam Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar yaitu untuk mengetahui penggunaan Aplikasi Genius Hijaiyah untuk pembelajaran PAI pada materi Huruf Hijaiyah

³¹ Mahfud dan Utama, “Pengelolaan Pengembangan Minat Dan Bakat Anak Didik Di Homeschooling Kak Seto Solo.”

³² Hafizia Risa Ummaya dkk., “Penggunaan Aplikasi Genius Hijaiyah Untuk Pembelajaran PAI Pada Materi Huruf Hijaiyah Di SD Kelas II,” *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia* 2, no. 5 (28 Mei 2022): 219–24.

di SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Desain aplikasi Genius Hijaiyah sangat menarik sehingga mampu menarik minat peserta didik untuk memainkannya, 2) Produk Aplikasi Genius Hijaiyah secara keseluruhan bagus karena memiliki fitur materi dan games yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena dapat digunakan untuk bermain sambil belajar, 3) Aplikasi Genius Hijaiyah memiliki tingkat validitas sebesar 93,33 yang telah diuji oleh Guru PAI.

7. Penelitian oleh Ahmad Ghifari Tetambe dan Dirman yang berjudul “Kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis ICT di MTs Negeri 1 Konawe”, penelitian ini menggunakan metode kualitatif.³³ Penelitian ini bertujuan untuk 1) penggunaan media pembelajaran berbasis ICT dalam pembelajaran PAI di MTs Negeri 1 Konawe, 2) kreativitas guru pendidikan agama islam dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis ICT dalam proses pembelajaran PAI di MTs Negeri 1 Konawe. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) penggunaan media pembelajaran berbasis ICT meliputi penggunaan *what's app*, *blog*, dan *e-mail*. Dalam proses penggunaanya ke tiga media tersebut dikolaborasikan dalam proses pembelajaran, 2) kreativitas guru pendidikan agama islam di MTs Negeri 1 Konawe dapat dilihat dari hasrat untuk mengubah hal-hal di sekelilingnya menjadi lebih baik, memiliki kepekaan untuk bersikap terbuka serta tanggap terhadap segala sesuatu, siap mencoba dan melaksanakan, bersedia

³³ Ahmad Ghifari Tetambe Dan Dirman Dirman, “Kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Ict,” *Zawiyah: Jurnal Pemikiran Islam* 7, No. 1 (31 Juli 2021): 80–100.

mencurahkan waktu dan tenaga untuk mencari serta mengembangkan, dan memiliki optimisme.

8. Penelitian oleh Lilis Setiawati yang berjudul “Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Pai Pada Siswa-Siswi Kelas VIII SMP Nurul Huda Badean Kecamatan Blimbingsari Kabupaten Banyuwangi Jawa Timur.”, penelitian ini menggunakan metode kualitatif.³⁴ Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan pembelajaran dengan aplikasi tik tok sebagai media pembelajaran pai. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gaya belajar peserta didik dengan penggunaan aplikasi tik tok mampu membangun imajinasi dan wawasan yang lebih luas lagi bagi peserta didik. Tidak hanya itu, pada aspek afektif, siswa lebih mampu mengakses informasi yang disuguhkan oleh beberapa informan terkemuka yang berbeda setiap videonya sehingga memudahkan mereka untuk percaya bahwa informasi yang disampaikan terjamin kredibilitasnya. Sedangkan pada aspek psikomotorik, peserta didik bisa berangsur mengaplikasikan setiap informasi yang diserap menjadi perubahan perilaku yang lebih disiplin sebagai seorang peserta didik di sekolah. Sehingga penelitian ini dapat digunakan sebagai rujukan dalam penelitian selanjutnya.

Tabel 2.1 Deskripsi Penelitian Terdahulu

No	Peneliti, Judul, dan Tahun	Persamaan	Perbedaan
1.	Nanik, Penerapan Pendidikan Agama Islam Berbasis ICT di SMPN 1 Kota Bengkulu,	Penelitian kualitatif dan Fokus penelitian tentang perencanaan, pelaksanaan, evaluasi,	Lokasi dan hasil penelitian.

³⁴ Lilis Setiawati, “Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Pai,” *Educare : Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, No. 1 (30 Januari 2023): 25–33.

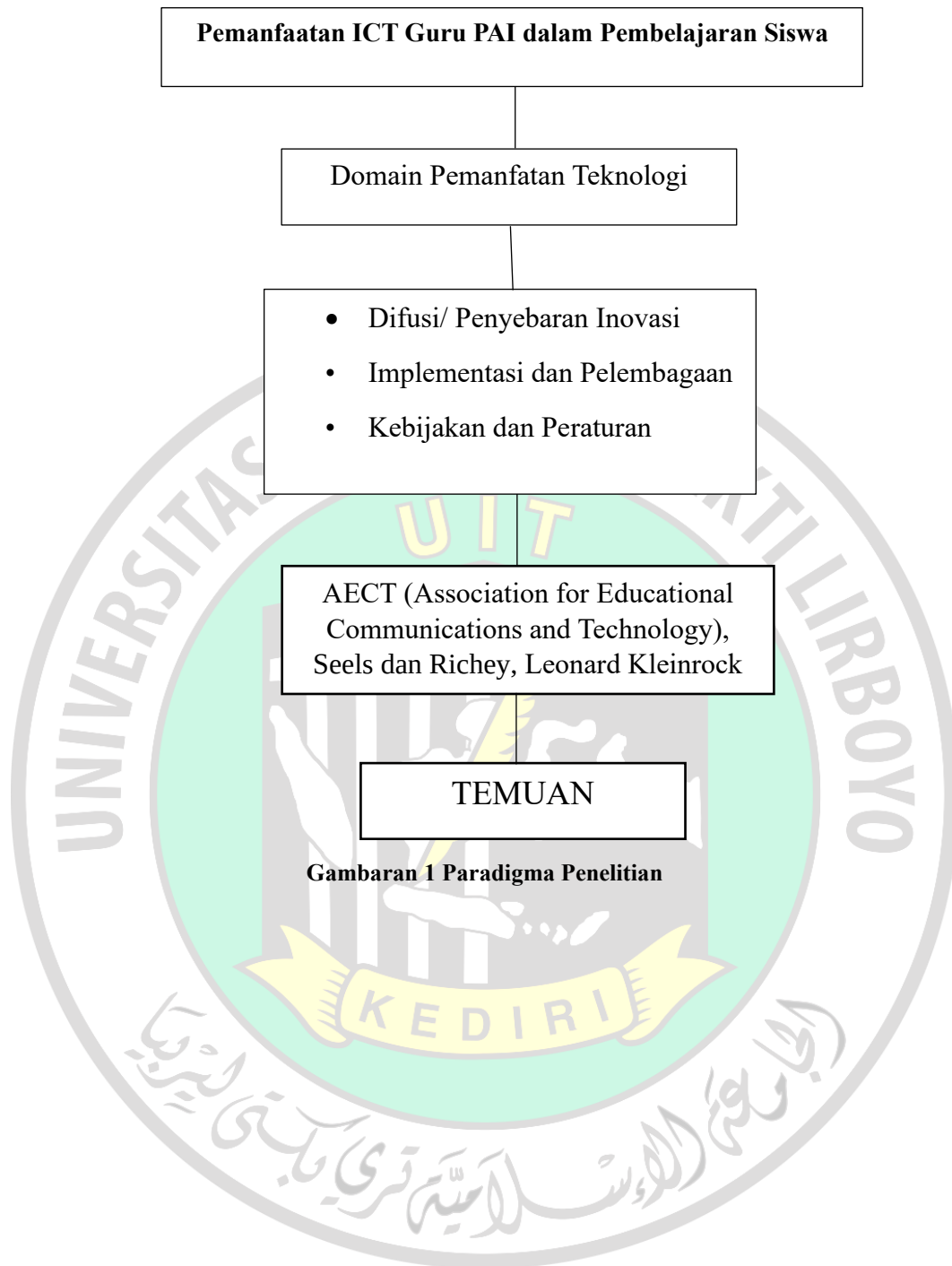
	Islamic Education Journal, 2021.	serta mengidentifikasi kendala dan solusi mengatasi kendala dalam pembelajaran PAI berbasis ICT.	
2.	Fauza Erina, Implementasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dengan Menggunakan Komputer Multimedia Dalam Pembelajaran PAI Di SDIT Mutiara Kota Pariaman, Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan, 2022.	Penelitian kualitatif dan fokus penelitian tentang guru PAI dalam memanfaatkan media teknologi informasi dan komunikasi yang berbentuk <i>computer multimedia</i> dalam pembelajaran.	Lokasi dan hasil akhir penelitian.
3.	Munib, Ismail, dan Mohammad Solehoddin, Manajemen Kesiswaan Dalam Mengembangkan Bakat dan Minat Peserta didik, Jurnal Pendidikan dan Studi Islam, 2021.	Penelitian kualitatif dan fokus penelitian tentang perencanaan, pelaksanaan serta evaluasi kesiswaan dalam mengembangkan bakat dan minat peserta didik.	Tempat penelitian dan subjek penelitian.
4.	Yoyo Rodiya, Widyo Nugroho, dan Seipah Kardipah, Pemanfaatan dan Pengembangan Model Pembelajaran Inovatif Berbasis ICT pada Pembelajaran PAI, Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran, 2022.	Penelitian kualitatif dan titik fokus penelitian terkait pemanfaatan ICT.	Objek penelitian dan Subjek penelitian.
5.	Muhammad Nuhman Mahfud, Pengelolaan pengembangan minat dan bakat anak didik di homeschooling kak seto Solo, Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan, 2021	Metode penelitian kualitatif.	Subjek penelitian dan Lokasi penelitian.
6.	Hafizia Risa Ummaya, Naila Rida Kaylila, Ghina Meilinda, dan Ani Nur Aeni, Penggunaan Aplikasi Genius Hijaiyah Untuk Pembelajaran PAI Pada Materi Huruf Hijaiyah Di SD Kelas II	Metode penelitian kualitatif dan meneliti terkait penggunaan ICT.	Tempat penelitian dan hasil akhir penelitian.

	Cibentang, Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia, 2022.		
7.	Ahmad Ghifari Tetambe dan Dirman, Kreativitas guru pendidikan agama islam dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis ict di MTs Negeri 1 Konawe, urnal Pemikiran Islam, 2021.	Metode penelitian kualitatif dan Subjek penelitian.	Lokasi penelitian.
8.	Lilis Setiawati, Aplikasi tik tok sebagai media pemebelajaran pai pada siswa-siswi kelas VIII SMP Nurul Huda Badean Kecamatan Blimbingsari Kabupaten Banyuwangi Jawa Timur, Jurnal Ilmu Pendidikan, 2023.	Penelitian kualitatif dan fokus penelitian pemanfaatan ICT.	Lokasi penelitian dan Subjek penelitian.

E. Paradigma Penelitian

Paradigma penelitian adalah pijakan untuk membantu peneliti menggali data lapangan agar peneliti tidak membuat persepsi sendiri. Paradigma penelitian berisi skema tentang konsep dan teori yang digunakan sebagai pijakan dalam menggali data di lapangan dan dijelaskan dalam bentuk deskripsi.³⁵ Seperti yang akan dijelaskan dalam skema di bawah mengenai penelitian yang berjudul *“Pemanfaatan ICT Guru PAI dalam Pembelajaran Peserta Didik Di SMK PGRI 2 Kediri”*. Penelitian ini akan membahas terkait pemanfaatan ICT guru PAI yang ada di SMK PGRI 2 Kediri khususnya dalam pembelajaran peserta didik melalui observasi lapangan, wawancara dengan beberapa informan dan dokumentasi. Kemudian hasil penelitian ini akan di analisis sesuai dengan teori yang digunakan diantaranya teori dari Seels dan Richey, Leonard Kleinrock dan AECT.

³⁵ Nurul Ulfatin, *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan: Teori Dan Aplikasinya* (Media Nusa Creative (MNC Publishing), 2022).



Gambaran 1 Paradigma Penelitian