



Aspek Teknologi dan Media Pembelajaran Pendidikan Islam (*Allama Bil Qalam*)

Muh Anwar. HM¹, Bahakim Rama², Syamsudhuha Saleh³

¹Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar

^{2,3}Universitas Muhammadiyah Makassar

Info Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima 20 April 2023

Direvisi 29 April 2023

Revisi diterima 04 Mei 2023

Kata Kunci:

Teknologi, Media Pembelajaran, Pendidikan Islam.

ABSTRAK

Tulisan ini adalah mengungkap masalah inti tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran Islam sebagai penggunaan media untuk peningkatan mutu madrasah. Hasil kajian menunjukkan bahwa pembelajaran Islam diperhadapkan dengan masalah yang dilematis tentang penggunaan teknologi digital dalam dunia Pendidikan, sebagai lembaga pendidikan. Sebagai lembaga pendidikan semestinya Madrasah kewenangan yang diberikan secara luas untuk pengelolaan madrasah pada pembelajaran Islam, terlebih saat ini adalah era digital 4.0 saat ini. Konsep pembelajaran yang berbasis digital sangat di perlukan saat ini salah satunya untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan penggunaan teknologi digital sebagai media pembelajaran. Strategi untuk mewujudkan sekolah digital menjadi lebih baik dengan melengkapi sarana dan prasarana yang berkaitan dengan konsep pembelajara digital di era saat ini. Meskipun Madrasah berada di bawah naungan Departemen Agama, namun konsep penggunaan teknologi digital sebagai media pembelajaran tetap dapat diterapkan sebagai strategi mengatasi masalah Madrasah.

ABSTRACT

Abstract This paper is to reveal the core problem of the use of technology in Islamic learning as the use of media to improve the quality of madrasahs. The results of the study show that Islamic learning is faced with dilemmatic problems about the use of digital technology in the world of education, as an educational institution. As an educational institution, Madrasah should have broad authority for the management of madrasahs in Islamic learning, especially now that this is the digital era 4.0 at this time. The concept of digital-based learning is needed today, one of which is to improve the quality of education is the use of digital technology as a learning medium. Strategies to realize digital schools for the better by equipping facilities and infrastructure related to the concept of digital learners in the current era. Even though Madrasah is under the auspices of the Ministry of Religion, the concept of using digital technology as a learning medium can still be applied as a strategy to overcome madrasah problems

This is an open access article under the [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



Penulis Koresponden:

Muh Anwar. HM

Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar

Jl. Sultan Alauddin No.63, Mangasa, Kec. Tamalate, Kota Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia

bahaking.rama@unismuh.ac.id

How to Cite: HM., Muh Anwar, Rama, B., dan Saleh, S. (2023). Aspek Teknologi dan Media Pembelajaran Pendidikan Islam (Allama Bil Qalam). *Progressive of Cognitive and Ability*, 2(3) 233-243. DOI: <https://doi.org/10.56855/jpr.v2i2.393>

PENDAHULUAN

Hasil Belajar peserta didik, selama ini selalu menjadi tolok ukur keberhasilan sebuah proses pembelajaran. Hampir dapat dikatakan bahwa jika hasil belajar peserta didik rendah berarti kompetensi pendidik dalam membelajarkan peserta didik juga rendah. Hal inilah yang selalu menjadi “momok” bagi para pendidik. Sepertinya salah satu alasan inilah, yang membuat pendidik selalu menghalalkan segala cara supaya hasil belajar meningkat. Untuk itu diperlukan Pendidik yang memiliki kemampuan akademik dan professional yang memadai, mutu kepribadian yang mantap serta menghayati profesinya sebagai pendidik. Profesi kependidikan merupakan kegiatan yang membutuhkan keterampilan, sedangkan keterampilan membutuhkan pelatihan, baik berupa latihan keterampilan yang tebatas maupun ketrampilan yang terintegrasi dan mandiri. Pembentukan kemampuan profesionalisme kependidikan memerlukan pengintegrasian fungsional antara teori, praktik dan materi serta metodologi penyampaiannya. Kemampuan pembelajaran adalah perbuatan yang rumit yang merupakan pengintegrasian secara utuh berbagai komponen kemampuan. Komponen kemampuan tersebut berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan. Pembentukan keterampilan dasar pembelajaran memerlukan pengalaman lapangan yang dilakukan secara bertahap, sistematis mulai dari pengenalan medan. latihan keterampilan terbatas sampai dengan pelaksanaan dan penghayatan tugas-tugas kependidikan secara utuh dan aktual. Tugas pendidik adalah mendidik, mengajar dan melatih merupakan perbuatan yang kompleks yaitu penggunaan secara integratif sejumlah keterampilan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dengan harapan pesan pembelajaran dapat diterima sehingga perubahan perilaku pada diri peserta didik sesuai dengan yang telah ditetapkan. Pengintegrasian keterampilan yang dimaksud dilandasi oleh seperangkat teori dan diarahkan oleh suatu wawasan, sedangkan aplikasinya terjadi secara unik karena dipengaruhi semua komponen pembelajaran yaitu tujuan yang ingin dicapai, pesan yang disampaikan, peserta didik, fasilitas, lingkungan pembelajaran, dan komponen pendidik itu sendiri.

Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata instructional, pembelajaran berpijak pada psikologi kognitif holistic yang selanjutnya diikuti pandangan konstruktif, humanistik dan seterusnya. Pembelajaran juga dipengaruhi adanya perkembangan teknologi, bahwa belajar dapat dipermudah melalui sumber belajar selain pendidik, sehingga mengubah peran pendidik dalam pembelajaran. Semula pendidik sebagai satu-satunya sumber belajar kemudian fasilitator dalam pembelajaran .

METODOLOGI

Metode penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research dan Development) untuk menghasilkan web yang diaplikasikan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah model yang dikembangkan oleh S.Thiagarajan meliputi tahapan: Tahap pertama pendefinisian (define); Tahap pendefinisian sebagai landasan dalam penyusunan rancangan media pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini adalah analisis awal-akhir, analisis siswa, analisis materi, analisis tugas, dan spesifikasi tujuan pembelajaran. Tahap kedua perancangan (design); tahap ini adalah untuk menyiapkan prototipe media berbasis web untuk pemecahan masalah. Tahap ini meliputi Langkah-langkah pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal pengembangan media. Tahap ketiga pengembangan (development); tahap ini adalah untuk menghasilkan media yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari para pakar/ahli maupun setelah dilakukan uji coba. Tahap keempat penyebaran (Desseminate) pada tahapan ini tidak dilaksanakan, sehingga penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap pengembangan saja. Teknik pengumpulan data sebanyak dua komponen yaitu observasi dan angket. Instrumen yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah instrumen yang telah divalidasi oleh dua orang validator untuk menilai kesesuaian dengan indikator dan kelayakan penggunaannya. Pada penelitian dan pengembangan ini digunakan teknik analisis deskriptif untuk mengalisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul dari hasil pengembangan, respon validator, aktivitas siswa, dan respon guru dan siswa dalam desain uji coba untuk memperoleh media pembelajaran berbasis web yang dikembangkan.

PEMBAHASAN

Desain Sistem Pembelajaran adalah prosedur yang terorganisasi tersusun dari penganalisaan (proses perumusan apa yang dipelajari), perancangan (proses penjabaran bagaimana cara mempelajarinya), pengembangan (proses penulisan dan pembuatan atau produksi bahan pelajaran), penerapan/aplikasi (pemanfaatan bahan serta strategi) dan penilaian (proses penetapan ketepatan pembelajaran).

Desain Sistem Pembelajaran disebut juga prosedur linier serta interaktif yang menuntut kecermatan dan kemantapan. Berperan sebagai alat untuk saling mengontrol, semua tahap pertahap tersebut harus tuntas. Proses sama makna dengan produk, sebab kepercayaan atas produk berlandaskan pada proses. Desain Pesan; merupakan perencanaan untuk merekayasa bentuk fisik dari pesan sehingga terjadi komunikasi antara pengirim dan penerima, dengan memperhatikan kaidah perhatian, persepsi, dan daya tangkap. Pesan pada bentuk isyarat, atau simbol yang tercapai perubahan perilaku kognitif, afektif dan psikomotor. Desain pesan berkaitan dengan berbagai mikro, seperti : bahan visual, urutan, halaman dan layar secara terpisah. Desain harus bersifat spesifik, baik dari media maupun tugas belajarnya. desain pesan akan berlainan, bergantung pada jenis medianya, apakah bersifat statis, dinamis atau kombinasi keduanya (misalnya, suatu potret, film, atau grafik komputer). Serta apakah tugas belajarnya terhadap

pembentukan konsep, pengembangan sikap, pengembangan keterampilan, strategi belajar atau hafalan. Strategi Pembelajaran; yaitu spesifikasi untuk menyeleksi serta peristiwa belajar atau kegiatan belajar dalam suatu pelajaran. Konsep tentang strategi pembelajaran meliputi situasi belajar dan komponen belajar/mengajar. Seorang desainer menggunakan konsep atau komponen strategi pembelajaran sebagai prinsip teknologi pembelajaran. Dalam menerapkan suatu strategi pembelajaran bergantung pada situasi belajar, sifat materi dan jenis belajar yang dikehendaki. Karakteristik Pembelajar, yaitu aspek latar belakang pengalaman pembelajar yang mempengaruhi terhadap efektivitas proses belajarnya. Karakteristik pembelajar meliputi kondisi sosio-psiko-fisik pembelajar. Secara psikologis, yang perlu memperoleh minat dari ciri pembelajar yaitu berkaitan dengan dengan kemampuannya (ability), baik yang bersifat potensial maupun kecakapan nyata — dan kepribadiannya, seperti, sikap, emosi, motivasi serta bagian kepribadian lainnya.

Pengembangan adalah proses penterjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik, di dalamnya meliputi : teknologi cetak, teknologi audio-visual, teknologi berbasis komputer, teknologi terpadu. Teknologi Cetak merupakan cara untuk membuat atau menyampaikan bahan, seperti :buku, bahan visual yang statis, terutama melalui pencetakan mekanis atau fotografis. Teknologi sebagai pijakan untuk pengembangan serta pemanfaatan dari kebanyakan bahan pembelajaran lain. Hasil teknologi ini berupa cetakan. Teks yang ditayangkan pada komputer adalah suatu contoh penggunaan teknologi komputer untuk produksi. Tatkala teks tersebut dicetak berisi format “cetakan” guna keperluan pembelajaran merupakan contoh penyampaian dalam bentuk teknologi cetak. Bahan teks verbal dan visual merupakan bagian dari teknologi tersebut. Teori persepsi visual, teori membaca, pengolahan informasi oleh manusia dan teori belajar merupakan pengembangan dari pembelajaran. Teknologi cetak/visual mempunyai ciri yakni : teks dibaca secara linier, kemudian visual direkam menurut ruang, keduanya biasanya memberikan komunikasi satu arah yang pasif, keduanya berbentuk visual yang statis; pengembangannya sangat bergantung kepada kaidah linguistik serta persepsi visual, keduanya berpusat pada pembelajar, informasi dapat diorganisasikan dan distrukturkan kembali oleh pemakai.

Teknologi perangkat Audio-Visual; merupakan cara memproduksi dan menyampaikan bahan dengan menggunakan peralatan dan elektronis untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Pembelajaran audio-visual bisa digunakan dengan gampang karena menggunakan perangkat keras di dalam proses pengajaran. Sarana audio-visual menguatkan pemroyeksian gambar hidup, pemutaran kembali suara, serta penayangan visual yang berukuran besar. Pembelajaran audio-visual diartikan sebagai produksi serta pemanfaatan bahan yang berkaitan dengan pembelajaran melalui penglihatan dan pendengaran yang secara eksklusif tidak selalu harus bergantung kepada pemahaman kata-kata dan simbol-simbol sejenis. Teknologi audio-visual mempunyai karakteristik sebagai berikut : bersifat linier, menampilkan visual yang dinamis, secara unik digunakan menurut cara yang sebelumnya telah ditentukan oleh desainer/pengembang, bentuk representasi fisik dari gagasan yang riil serta abstrak, dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip psikologi tingkah laku

kognitif, sering berpusat pada pendidik, kurang memperhatikan interaktivitas belajar si pembelajar.

Teknologi Berbasis Informatika; adalah model menciptakan serta menyampaikan bahan dengan menggunakan perangkat yang bersumber pada mikroprosesor. Pada dasarnya, teknologi berbasis komputer menyampaikan informasi kepada pembelajar pada tayangan di layar monitor. Beraneka ragam aplikasi komputer biasanya disebut “computer-based instruction (CBI)”, “computer assisted instruction (CAI)”, atau “computer-managed instruction (CMI)”.

Aplikasi-aplikasi ini hampir seluruhnya dikembangkan berdasarkan teori perilaku dan pembelajaran terprogram, akan tetapi sekarang lebih banyak berlandaskan pada teori kognitif. Aplikasi-aplikasi tersebut dapat bersifat : tutorial, pembelajaran utama diberikan, latihan dan pengulangan untuk membantu pembelajar mengembangkan kefasihan dalam bahan yang telah dipelajari sebelumnya, permainan dan simulasi untuk memberi kesempatan menggunakan pengetahuan yang baru dipelajari, dan sumber data yang memungkinkan pembelajar untuk mengakses sendiri susunan data melalui tata cara pengaksesan (protocol) data yang ditentukan secara eksternal.

Teknologi Terpadu; merupakan cara untuk memproduksi dan menyampaikan bahan dengan memadukan beberapa jenis media yang dikendalikan komputer. Keistimewaan yang ditampilkan oleh teknologi ini,- khususnya dengan menggunakan komputer dengan spesifikasi tinggi, yakni adanya interaktivitas pembelajar yang tinggi dengan berbagai macam sumber belajar. Gagasan-gagasan sering disajikan secara realistis dalam konteks pengalaman Pembelajar, relevan dengan kondisi pembelajar, dan di bawah kendali pembelajar. Prinsip-prinsip ilmu kognitif dan konstruktivisme diterapkan dalam pengembangan dan pemanfaatan bahan pembelajaran. Belajar dipusatkan dan diorganisasikan menurut pengetahuan kognitif sehingga pengetahuan terbentuk pada saat digunakan.

Pemanfaatan

Pemanfaatan merupakan aktivitas meliputi proses serta sumber untuk belajar. Pemanfaatan sangat perlu untuk kaitan antara pembelajar dengan bahan atau sistem pembelajaran. Stakeholder yang menggunakan pemanfaatan mempunyai tanggung jawab untuk mencocokkan pembelajar dengan bahan dan aktivitas yang spesifik, menyiapkan pembelajar agar dapat berinteraksi dengan bahan dan aktivitas yang dipilih, memberikan bimbingan selama kegiatan, memberikan penilaian atas hasil yang dicapai pembelajar, serta memasukkannya ke dalam prosedur organisasi yang berkelanjutan.

Pemanfaatan Media; yakni penggunaan yang sistematis serta sumber belajar. Proses pemanfaatan media bagian proses pengambilan keputusan berdasarkan pada spesifikasi desain pembelajaran. Umpamanya bagaimana suatu film diperkenalkan atau ditindaklanjuti dan dipolakan sesuai dengan bentuk belajar yang diinginkan. Kaidah pemanfaatan juga dikaitkan dengan karakteristik pembelajar. Pembelajar yang belajar mungkin memerlukan bantuan keterampilan visual atau verbal agar dapat menarik keuntungan dari praktek atau sumber belajar.

Media pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai definisi secara luas dan sempit. Adapun lingkup luasnya, media pembelajaran ialah setiap peristiwa, materi, serta orang yang memberikan kesempatan pada peserta didik agar mendapatkan pengetahuan, skill, serta sikap. Sedangkan definisi sempitnya ialah sarana selain manusia yang digunakan oleh pengajar yang mempunyai peranan pada proses belajar mengajar agar mencapai tujuan.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana atau alat bantu yang diposisikan sebagai perantara yang bertugas untuk menyampaikan pesan dan informasi berupa ilmu pengetahuan dari asal sumber ke penerima pesan yaitu peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran.

1. Media pembelajaran dalam perspektif Islam

Dalam Islam, media juga digunakan sebagai penghubung untuk menyampaikan apa yang menjadi pesan oleh Allah Swt.

a. Media pembelajaran audio

Media pembelajaran audio ialah media yang hanya bisa didengar, berupa suara dengan berbagai alat penyampai suara baik berasal dari manusia ataupun immanusia. Terdapat beberapa ayat yang memberikan penjelasan adanya media pembelajaran audio di dalam al-Qur'an, yaitu: 1). Kata lain yang mengisyaratkan penggunaan media audio adalah menjelaskan (asal kata kerja "jelas"), di antaranya terdapat dalam surah Al-An'am (6); 97 dan 165, At-Taubah (9); 11, 2). Kata lain yang mengisyaratkan penggunaan media audio adalah ceritakan (asal kata "cerita"), di antaranya terdapat dalam surah Al-Baqarah (2); 76, Yusuf (12); 5.

b. Media pembelajaran visual

Media pembelajaran visual seperangkat alat penyalur pesan dalam pembelajaran yang dapat ditangkap melalui indera penglihatan tanpa adanya suara dari alat tersebut. seperti dalam Al-Qur'an surah Al-Baqarah (2) 31.

Dari ayat tersebut Allah mengajarkan kepada Nabi Adam a.s. nama-nama benda seluruhnya yang ada di bumi, Kemudian Allah memerintahkan kepada malaikat untuk menyebutkannya, yang sebenarnya belum diketahui oleh para malaikat. Benda-benda yang disebutkan oleh Nabi Adam a.s. diperintahkan oleh Allah swt. tentunya telah diberikan gambaran bentuknya oleh Allah swt

c. Media pembelajaran berbasis teknologi

Cikal bakal tentang penggunaan teknologi dalam komunikasi termasuk komunikasi dalam pembelajaran. Hal ini diungkapkan dalam surah An-Naml (27) 29 – 30, yaitu tentang cerita Nabi Sulaiman dan Ratu Balkis.

Selanjutnya (Ia berkata) yakni ratu Balqis kepada pemuka kaumnya, (Hai pembesar-pembesar! Sesungguhnya aku) dapat dibaca Al Mala-u Inni dan Al Mala-u winni, yakni bacaan secara Tahqiq dan Tas-hil (telah dijatuhkan kepadaku sebuah surah yang mulia) yakni surah yang berstempel.

Media dalam pembelajaran dan pendidikan mempunyai persamaan dan perbedaan, persamaannya dilihat pada aspek material, dan bedanya dilihat pada aspek immaterial. Media pembelajaran dalam perspektif Al-Qur'an, dapat dipandang dan diklasifikasikan menjadi media audio, visual.

Pemanfaatan TIK Dalam Pembelajaran

Penggunaan internet dalam proses pembelajaran menjadikan proses pembelajaran berbeda dengan pembelajaran yang dilakukan pendidik sebelum mengenal TIK sehingga akan menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan TIK dalam pembelajaran telah mengubah proses pembelajaran “dari ruang kelas ke mana saja, dari waktu siklus ke waktu nyata, dari kertas ke online, dan dari fasilitas fisik ke jaringan kerja” (Abdullah, 2009). Pembelajaran dapat berlangsung di ruang sekolah atau di rumah atau dimana saja bergantung pada kemauan peserta didik. Pemanfaatan TIK ini menyebabkan proses pembelajaran dapat terlaksana tanpa ada pembatasan waktu sepanjang peserta didik mau melakukannya. Hal itu akan mendorong peserta didik untuk meningkatkan kompetensinya sesuai dengan kemampuan dan keinginan belajarnya.

Pemanfaatan TIK dalam proses pembelajaran dilakukan dalam berbagai bentuk antara lain penyediaan bahan ajar secara online (bahan ajar tersimpan dalam bentuk buku atau artikel di internet), program computer assisted learning, bahan alat peraga atau simulasi, pembelajaran Moodle dan Facebook (Darmawan dan Siti, 2014), dan pembelajaran jarak jauh (sekolah terbuka). Penyediaan bahan ajar secara online memudahkan pendidik atau peserta didik untuk menemukan bahan ajar sehingga proses pembelajaran tidak terkendala oleh materi bahan ajar yang tidak tersedia.

Penerapan TIK untuk pendidikan jarak jauh telah berkembang lama terutama di negara maju. Dalam penggunaan TIK jarak jauh dilakukan secara interaktif antara pendidik dengan peserta didik. Pendidik menjelaskan materi pelajaran melalui internet kepada peserta didik di pedalaman dan bila ada yang kurang jelas, peserta didik dapat meminta penjelasan ulang secara online. Melalui penggunaan TIK yang ada, peserta didik dapat mengajukan pertanyaan kepada pendidik dan dijawab secara langsung. Pada akhir pembelajaran pendidik memberikan tugas sebagai penilaian pembelajaran dan setelah tugas dikerjakan maka dilakukan diskusi secara langsung (online).

Pemanfaatan Komputer dalam pembelajaran PAI

1. Komputer sebagai media Baru dalam Proses Komunikasi Pembelajaran

Aplikasi teknologi komunikasi cenderung mengarah pada aspek pengelolaan proses komunikasi, pemanfaatan media komunikasi baru, serta sistem informasi atau manajemen arus informasi. Kondisi yang mengakibatkan terjadinya pemanfaatan teknologi dalam komunikasi ini diasumsikan merupakan salah satu akibat dari adanya “difusi Inovasi”. Proses komunikasi melalui komputer tidak hanya menuntut kemampuan membaca, tetapi juga kemampuan mengetik. Hal tersebut menunjukkan bahwa proses komunikasi dengan melalui media komputer menurut keterampilan menggunakan media komunikasi komputer dari individu, baik yang bertindak sebagai pengirim maupun penerima pesan.

2. Tujuan pemanfaatan Komputer dalam pembelajaran PAI

Agar pembelajaran pendidikan agama islam bukan semata-mata mengajarkan siswa tentang pembelajarn yang bersifat agama tapi bagaiman pendidikan agama di komparasikan dengan teknologi.

a. Tujuan Umum

Secara umum penggunaan alat laboratorium Komputer berfungsi sebagai salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk pemberdayaan dan penciptaan operasi yang efektif dalam membimbing dan mendorong serta membantu peserta didik dalam menyelenggarakan pendidikan yang lebih bermutu dan ketercapaian lulusan yang bermutu pula.

b. Tujuan khusus

Komputer diajarkan sebagai salah satu mata pelajaran yang pelaksanaannya dilakukan pada hari efektif, sebagai upaya mempersiapkan peserta didik bersikap

Komputer meningkatkan mutu peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar agar mampu menguasai dasar teknologi dalam menghadapi perubahan yang dinamis dalam kehidupannya.

Komputer dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mempelajari informasi baru sekaligus menyeleksi informasi yang bermanfaat bagi pendidikan.

Laboratorium Komputer dapat mengembangkan pengetahuan peserta didik dalam mengimplementasikannya pada mata pelajaran

Pemanfaatan teknologi dalam Pembelajaran

Dulu para ulama mengandalkan lisan untuk menyebarkan [risalah] penutup para nabi dan banyak dari mereka yang menghabiskan waktu berbulan-bulan berkelana dengan kuda atau onta untuk berbagi kabar gembira tentang Islam kepada yang lain. Usaha keras yang luar biasa, melelahkan, menghabiskan banyak waktu dan kesulitan besar merupakan keadaan yang bisa mengganggu hal utama. Perang suku, cuaca yang tidak bersahabat, dan peralatan sederhana hanyalah beberapa kondisi yang sering menghambat usaha berpergian demi jalan dakwah.

Dalam pelaksanaan kegiatan sehari-hari, guru dan pelajar membutuhkan alat-alat pelajaran. Alat pelajaran adalah yang di pakai untuk di kelas misal, papan tulis, spidol, spidol, dan melihat perkembangan zaman di dunia modern ini, guru dituntut lebih kreatif menggunakan media yang lebih efektif dalam pembelajaran seperti komputer, internet dan lain sebagainya.

Pemanfaatan lainnya dapat dilihat dari pembelajaran berbasis video atau video based learning (VBL) yang sudah banyak diterapkan. Pembelajaran dengan video ini dinilai akan menjadi pengalaman belajar baru bagi pendidik dan peserta didik. Eksistensi multimedia ini semakin diminati karena kemudahan akses dan keefektifannya dalam menyampaikan pesan. Pengguna dapat menonton video melalui gawai, komputer, atau laptop dengan tampilan informasi (visual) dan uraian informasi (audio). Kedua elemen penting ini disajikan menjadi satu sehingga pesan dapat lebih mudah diterima dan diingat bagi yang menontonnya. Sering kali, pendidik juga menampilkan wajah saat membuat VBL tersebut sehingga peserta didik juga merasakan kehadiran guru atau dosen meskipun belajar mandiri dan jarak jauh.

Kendala-kendala Pengimplikasian Teknologi Pendidikan di Indonesia

Dunia pendidikan hari ini dihadapkan dengan pelbagai persoalan: ledakan informasi teknologi, industrialisasi, globalisasi, dan liberalisasi. Ditengah ini semua, dunia pendidikan dituntut untuk bersikap lebih realistis dan pragmatik dalam arti kata

bisa memenuhi kebutuhan pasar: mensupply tenaga kerja yang siap pakai. Untuk tujuan ini, tidak sedikit sekolah dan institusi-institusi pendidikan yang banting stir, mengorbankan idealismenya, mengubur cita-cita luhurnya. Karena mereka khawatir jika mereka tidak mengikuti selera pasar, maka mereka harus siap ditinggal para “consumer”nya alias berpindah kepada lembaga pendidikan lain yang lebih menjanjikan. Hari ini, sekolah atau universitas yang baik dilihat dari tingkat keterserapan alumninya di pasar kerja: semakin banyak alumninya yang diterima bekerja, semakin tinggi rating dan kualitas lembaga pendidikan tersebut, sebaliknya semakin sedikit jebolannya bisa memasuki pasar kerja, semakin rendah pulalah kredibilitasnya. Jadi kualitas sama dengan keterserapan alumninya ke dalam lapangan kerja.

Hal ini tentunya dihadapkan kembali kepada pihak pemerintah maupun pihak swasta walaupun pada akhirnya terpulung lagi nkepada pihak pemerintah. Sebab pemerintahlah yang dapat menciptakan iklim kebijakan dan regulasi yang kondusif bagi nvestasi swasta dalam bidan pendidikan . sementara itu, pemerintah sendiri demikian pelit untuk mengalokasikan dana untuk pendidikan saat ini

Sebelum membahas tentang pembelajaran modern, mari kita bahas mengenai e-learning atau pembelajaran berbasis daring. Sebenarnya apa sih e-learning itu? Pada dasarnya e-learning atau pembelajaran berbasis daring merupakan suatu konsep atau metode belajar yang memanfaatkan teknologi digital sebagai media belajar siswa.

Para tokoh pendidikan mendefinisikan e-learning sebagai suatu proses pembelajaran jarak jauh yang menggabungkan prinsip pembelajaran yang dipadu dengan teknologi. Mungkin pada awalnya siswa dan orangtua kurang menyukai dan menilai e-learning tidak cocok untuk diterapkan dalam proses belajar siswa, tetapi saat ini e-learning sangat dibutuhkan oleh masyarakat di dunia untuk membantu proses belajar

Ada beberapa manfaat e-learning yang dapat dirasakan oleh seluruh pihak, baik siswa, orangtua, maupun guru.

1. Menunjang Proses Belajar

e-learning membuat kegiatan belajar menjadi lebih mudah. Misalnya dalam pembagian materi belajar, biasanya guru harus menyalin materi pelajaran dalam bentuk poin-poin penting ke papan tulis kemudian siswa akan menyalin materi tersebut ke buku catatan masing-masing. Namun, dalam kondisi ini guru hanya tinggal share materi dalam bentuk dokumen tersebut ke Google Drive dan seluruh siswa bisa mengakses materi pembelajaran yang akan dijelaskan guru, di mana dan kapan saja. Mereka yang mengalami ketertinggalan karena beberapa sebab pun menjadi lebih mudah dalam mengakses pelajaran.

2. Waktu Belajar Menjadi Lebih Fleksibel

Sebagian siswa seringkali mengalami kesulitan dalam menentukan waktu belajar yang tepat, apalagi ketika mereka harus memilah materi yang harus dipelajari terlebih dulu. Dengan adanya metode belajar e-learning, siswa menjadi lebih fleksibel dalam menentukan waktu belajar.

3. Menghemat Biaya Pembelajaran

Manfaat lain yang bisa dirasakan dari pembelajaran e-learning, yaitu siswa dan guru bisa lebih menghemat biaya kegiatan belajar. Misalnya dalam mengeluarkan biaya transportasi, sewa ruang kelas untuk guru les, biaya yang digunakan untuk mencetak materi pembelajaran, dan lain sebagainya.

4. Pemilihan dan Implementasi Teknologi

Pada kondisi ini, pihak sekolah tidak harus membuat sistem sendiri. Oleh karena itu, pihak sekolah harus bisa memilih produk Learning Management System (LMS) yang sesuai dengan kebutuhan sekolah. Selain itu, pihak sekolah juga harus memerhatikan pembiayaan sistemnya. Setelah pihak sekolah telah selesai memilih LMS, maka LMS bisa segera diaplikasikan. Biasanya penyedia LMS yang akan membantu proses instalasi sistem.

KESIMPULAN

Peningkatan hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh pendidik yang menguasai teknologi pembelajaran. Teknologi pembelajaran adalah teori dan praktek dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, serta evaluasi tentang proses dan sumber untuk belajar. Ini merupakan suatu kesatuan yang utuh untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran di satuan pendidikan. Untuk itu diperlukan pendidik yang memiliki kemampuan akademik dan profesional yang memadai, mutu kepribadian yang mantap serta menghayati profesinya sebagai pendidik.

Teknologi pembelajaran adalah teori dan praktek dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, sertapenilaian dalam proses dan sumber untuk belajar.

Teknologi pembelajaran berperan dalam pemecahan masalah pembelajaran dengan cara. Memadukan berbagai macam pendekatan dari bidang ekonomi, manajemen, psikologi dan rekayasa

Dengan cara memperhatikan dan mengkaji semua kondisi dan saling berkaitan di antara semuanya.c. Menggunakan teknologi sebagai proses dan produk untuk membantumemecahkan masalah belajar.4. Konsep teknologi pembelajaran meliputi konsep filosofis, konsep sosiologis, konsep psikologis, dan konsep religious.

DAFTAR PUSTAKA

- Barbara B. Seels dan Rita C. Richey yang berjudul *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasanya*, hasil terjemahan Dewi S. Prawiradilaga, dkk.(1995) dari judul aslinya *Instructional Technology: Definition and Domain of Field* yang diterbitkan pada tahun 1994.
- Karwono dan Henni Mularsih. (2018) *Belajar dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Depok: Rajawali Pers
- Ridwan Abdullah Sani. (2015) *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Punaji Setyosari. (2020) *Desain Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Ismail, 2009 *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM* Semarang: Rasail Media Group
- Miarso, Yusu Hadi, 2018 *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, Jakarta:Kencana.

Miarso, Yusu Hadi, 2018 Definisi Teknologi Pendidikan, Jakarta PT Rajawali
Sudjana Nana 2009 Teknologi Pengajaran, Bandung: Sinar Baru Alrualgensindo.
Sudjarwo, 2008 Teknologi Pendidikan Jakarta: Erlangga.
Syukur, Fatah, 2016 Teknologi Pendidikan Semarang: Rasail Media Group,
Sadiman, Arif .S., Dkk. 2018 Media Pendidikan Jakarta: PT Grafndo Persada.
SITI MULYANI 2020 Pamanfaatan Teknologi Dalam Pendidkan (TINJAUAN KOMPUTER
SEBAGAI MEDIA DALAM PENGAJARAN) - SUKOWATI ARTIKEL, diakses tanggal 6
Maret 2023
Abdu Hafiz 2021Media Dalam Pembelajaran Menurut Islam - Kompasiana.com diakses
tanggal 6 Maret 2023

BIOGRAFI PENULIS

	<p>Nama : Muh Anwar. HM Pekerjaan, : Dosen tetap Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) Prodi PGMI Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar, dan Kepala Perpustakaan FTK UINAM Pengalaman Organisasi, : Pembina IPMAS (Ikatan Pelajar Mahasiswa Sabah Sulawesi Selatan email : muh.anwar@uin-alauddin.ac.id</p>
--	--